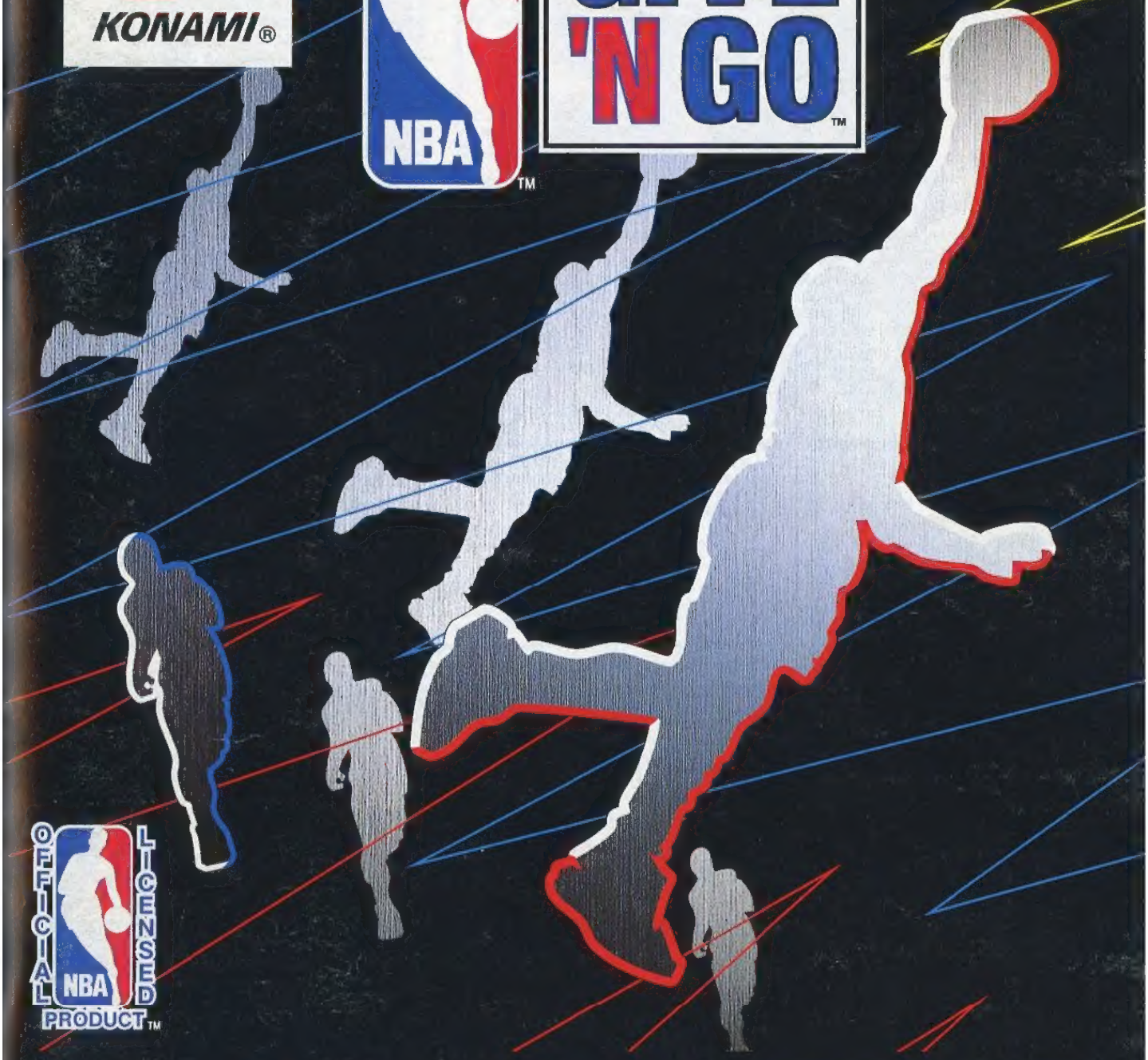
SNSP-ANJP-EUR

KONAMI®

NBA™

GIVE 'N GO™



OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT™

INSTRUCTION BOOKLET

TM

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

TM

GIVE 'N GO™

English 4
Deutsch 16
Français 28
Nederlands 44
Español 58
Italiano 70

GIVE 'N GO™

NBA basketball - the most popular sport in the States! Choose your team from among 27 NBA teams and All-Star teams, and battle through a normal season, the playoffs, and the finals to come out on top!

The game is based on real NBA rules, and uses match and player data from the 1995 season.

Contents

Rules 5
Connecting the Controller 5
Player Controls 6
Starting Up 8
Game Screen 9
Passwords 9
Arcade Mode 10
Exhibition Mode 10
Playoff Mode 11
Season Mode 12
Team Edit 12
Options 13
Fouls 14
Game Data 15

Rules

Game Start

When the ball is tossed in the air, carefully co-ordinate your timing and press the A, B, X, or Y button to make your player jump and knock the ball towards your team members.

Game length

The game is made up of four quarters of two minutes each. If there is no winner at the end of the game, overtime periods of two minutes each are played until one team wins. The overtime periods are not sudden death. (Game length can be changed in Option mode, see p.13)

Court

The front end of the court is Player 1's home end, and the back end is Player 2's home end. The teams change ends at half-time. However, when playing against the computer, your home end is normally the front end of the court.

Scoring

Shots thrown from the inner side of the three-point line score 2 points, and shots thrown from the outer side score 3 points. Free throws (throws awarded to you if the opposition fouls you) score 1 point.

Time out

When playing offense, you can call time out seven times during the game. You also get a further two chances; once in the first half of the game, and once in the second half.

Fouls

These are based on NBA rules. (If a player fouls six times, he has to leave the court. (see p.14)

Connecting the Controller

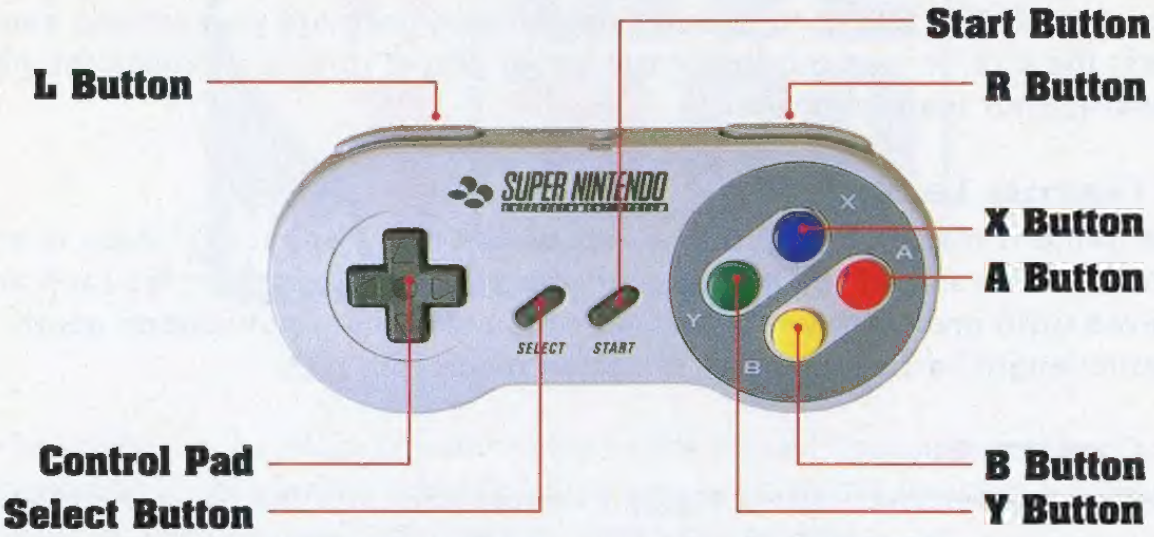
Playing with 1-2 players

Connect Controller 1 to Jack 1 and Controller 2 to Jack 2 of the SNES.

3 or more player play using the Multi-Tap™

Connect Controller 1 to Jack 1 and the special SNES Multi-Tap™ (sold separately) to Jack 2 of the SNES, then connect the other controllers to the Multi-Tap™ jacks.

Player Controls



Player operations for the offensive team change depending on whether you are controlling your team alone or with a second player. Defensive teams player operations are always the same.

When controlling your team alone

	Offensive team	Defensive team
✣	Dribble	Move
A	Select player to receive ball	Select player to control
B	Pass/Throw in	Rebound/Block shot
X	Alley-oop	
Y	Shoot	Steal/Intercept pass

When controlling your team with another player (when playing defense)

	Player with ball	Player without ball
✣	Dribble	Move
A		Select player to control
B	Pass/Throw in	Rebound/Jump
X	Alley-oop	
Y	Shoot	

You normally pass to the other player controlling your team.

All the button settings in this manual are Beginner's Level (A type) settings. You can change these settings at the Option screen. (see p.13)

Free throws

If you're fouled when you are shooting, you get a free throw.

Keep your eye on the cursor position, and press the Shoot (Y) button to determine power and direction and make your shot.

Player Change

During a game, you can call time out to change players when playing offense by pressing the Start button. You can also change players when you get a free throw. (see **Member Changes**, p.10)

Instant Replay

The best shots will be automatically replayed for you on screen. Press A, B, X, or Y to cancel.

Shooting Technique

The height of your shots depends on how long you hold down the Shoot button. The higher and closer to the basket you are when you press the Shoot button the more likely it is that you'll sink a shot.

Dunk shot : Get close to the basket, hold down the ✣ Control Pad towards it and press the Shoot (Y) button. (This may change into a lay-up shot.)

Fade away shot : Hold down the ✣ Control Pad in the opposite direction to the basket and press the Shoot (Y) button.

Double clutch : Press the Shoot (Y) button once again when dunking.

Alley-oop : Press the Alley-oop (X) button when the player you are passing the ball to is under the goal.

Rebound dunk : Carefully coordinate your timing when the ball bounces back from the backboard and press the Rebound (B) button.

Fake : Press the Shoot (Y) button lightly.

Starting Up

Correctly insert the game pak into your SNES and turn the power switch on. When using the Multi-Tap™, be sure to connect it to the SNES before turning the power on.

Press the Start button at the Title screen to move to the Mode Select screen. Choose a mode with the ✣ Control Pad and press the A button to continue.

Arcade see p.10

Based on the arcade game "Run & Gun", this mode emphasizes speed and thrilling game-play.

Exhibition see p.10

A one-game mode.

Playoffs see p.11

Experience all the thrills of the 1995 NBA season playoffs and finals yourself. You can choose the teams yourself or have them chosen randomly by the computer.

Season see p.12

In this mode you play a regular season of eighty-two NBA games, playoffs and finals. You can change the number of regular season games if you wish.

Team Edit see p.12

Trade players amongst the twenty-seven NBA teams. You can also make your own all-star and original teams.

Options see p.13

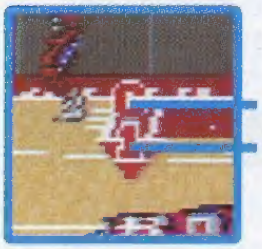
Change the button settings of your controller, rules, difficulty level, and sound settings.

Game Screen

Shot clock: Shows the time limit for shooting. If you take too long to shoot it is counted as a foul (shot clock violation). (see **Fouls**, p.14)

Player Cursor Display

Your player



Position

Player you are controlling

Player who can receive ball

When controlling a team with a friend, you normally pass the ball to him/her.

Passwords

In Playoff and Season modes, you can use passwords to reaccess game data. Input the password that appeared at the end of a game to continue playing from that point the next time you play.

Inputting a password

L/R buttons : Input letters
✣ Control Pad : Select input location
A button : Set password

When you've set the password correctly and selected END, the game begins.

Controls when at Select screen

✣ **Control Pad** : Select item
A button : Set (Move to next screen)
B button : Cancel (Return to previous screen)

Arcade Mode

An exciting, fast-paced game mode with no fouls, based on the arcade game "Run & Gun".

1) **HOW MANY PLAYERS?:** Select the type of play.
   VS COM (go to 2)
   Other types (go to 3)
2) Select the team you will control. After selection, the game begins!
3) **SELECT TEAM/COURT:** Select your team and court. After selection, the game begins!

The game mode is set at Arcade settings; these settings cannot be changed.

- There are no lay-up settings, so all dunk shots go in.
- Time out cannot be called and no player changes can be made.
- The only violations are shot clock violations and out-of-bounds.

Exhibition Mode

In this mode you play only one game.

1) **HOW MANY PLAYERS?:** Select the type of game play.
2) **SELECT TEAM/COURT:** Select your team and court.

After the Member Change screen, the game begins!

Member Changes

You can select players before the start of the game. You can also change players during the game.

SELECT TEAM MEMBERS: Lets you change players in your team. Select OK to start the game.

- There is a star mark on each player which shows his condition. (No star: Bad condition, One star: Average condition, Two stars: Good condition, Three stars: Excellent condition.)
- If you put a player in a position different to the position he normally plays, his ability decreases. (C: Center, F: Forward, G: Guard)
- See page 15 for details on how to check player data.
- During the game, you can check how many more times you can call time out and the number of times each player has fouled by looking at the Member Change screen.

Playoff Mode

In this mode you play the playoffs and finals that take place after the regular season. In addition to the normal teams, you can also play an East-West All-Star team or an original team of your own.

1) Select the game play method.
   GAME START: Play from the start. (go to 2)
   PASSWORD: Play from where you last left off. After you input the correct password, the game begins!
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Set the number of players in your team.
3) **TOURNAMENT STANDINGS:** Select which teams will play and the number of games.
   1995 PLAYOFFS: The 1995 NBA playoff teams. (go to 5)
   RANDOM: The computer selects teams randomly. (go to 5)
   CUSTOM: You select the teams. (go to 4)
4) **SET TOURNAMENT PAIRINGS:** Select 8 teams from each conference.
5) Select your team.
6) **TONIGHT'S MATCH UP:** Choose your game from the games scheduled for that day. After the Member Change screen, the game begins!

- See page 15 for details on how to check game data during and after games.

- A password is displayed at the end of each game. (see **Passwords,** p.9)

Season Mode

This mode recreates games of the NBA regular season, the playoffs, and the finals. If you are one of the top eight teams at the end of the season you go into the playoffs and finals.

1) Select the game play method.
   GAME START: Play from the start. (go to 2)
   PASSWORD: Play from where you last left off. After you input the correct password, the game begins!
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Set the number of players in your team.
3) **SELECT NUMBER OF GAMES:** Select the number of games.
4) **SELECT A TEAM:** Select your team. (You can't play an All-Star or original team in this mode.)
5) **TONIGHT'S MATCH UP:** Choose your game from the games scheduled for that day. After the Member Change screen, the game begins!

- See page 15 for details on how to check game data during and after games.
- A password is displayed at the end of each game. (see **Passwords**, p.9)

Team Edit

Trade players around between the twenty-seven teams to create an original team of your own. (This team data will be lost when you turn the power to your SNES off.)

Controls

Control Pad : Select item
A button : Set (Move to next screen)
B button : Cancel (Return to previous screen)

- **TRADE:** Trade players amongst the 27 teams.

- **EDIT ALL STAR TEAM:** Choose players from amongst all the conference teams to create an original team of your own. (You cannot use the same player twice in the same team.)

- **EDIT ORIGINAL TEAM:** Choose players from amongst the 27 teams to create an original team of your own. (You cannot use the same player twice in the same team.)

- See page 15 for details on how to check player data.

Options

Change the button settings of your controller and game settings.

Controls

✣ **Control Pad ↓↑** : Select item
✣ **Control Pad ←→** : Change item
A button : Set (Move to next screen)
B button : Cancel (Return to previous screen)

CONFIGURATIONS

Change the button settings of the controller(s).

RULES/DIFFICULTY

Change the rules and other game settings.

- **LEVEL:** Change the difficulty level of the game when playing against the computer.
- **TIME:** Set the length of each quarter.
- **GAME MODE:** (ON: Settings on, OFF: Settings off)
  - **ARCADE:** No fouls
  - **SIM.:** Fouls
  - **CUSTOM:** Set foul system yourself. (see **Fouls,** p.14)
    - **REPLAY:** Instant replay settings.
    - **LAY-UP:** Settings for basic running shots.
    - **HOME COURT ADVANTAGE:** The home team is at a slight advantage.

SOUND

Change the game sound settings.
(ON: Settings on, OFF: Settings off)

- **COMMENTATOR:** Game commentary settings
- **STEREO/MONO:** Choose stereo or mono sound

Fouls

You can change all settings except those for the shot clock violation and out-of-bounds in Option mode.

Offensive team violations

If the offensive team breaks any of the following rules they lose possession of the ball to the defensive team. The defensive team is then granted a throw-in.

- **Back court violation:** A ball that has been brought into the opposing team's end of the court cannot be taken back to your end of the court.
- **10 second violation:** You must move into the opposing team's end of the court within 10 seconds.
- **5 second violation:** You must throw-in within 5 seconds.
- **3 second violation:** You cannot remain in the opposing team's goal zone for more than 3 seconds.
- **Shot clock violation:** The offensive team must shoot within 24 seconds of receiving the ball.
- **Out of bounds:** The ball must stay inside the court.

Offensive foul

The offensive team must not intentionally have body contact with the defensive team when shooting. If there is body contact, the defensive team wins possession of the ball and is granted a throw-in.

Defensive foul

The defensive team must not forcibly block the offensive team when it is shooting. If it does, the offensive team is granted from 1 to 3 free throws. If a fouled shot goes in, the offensive team both scores points and is granted a free throw. If the shot doesn't go in, the offensive team is granted three free throws for a three point shot, and two free throws for other shots.

Goal tending

If a shot is blocked above the basket after the ball has started to drop downwards, points will be scored even if the ball doesn't go in the basket.

Game Data

Game data is displayed at the end of a game, when you make player changes, and at various other times.

Data screen controls

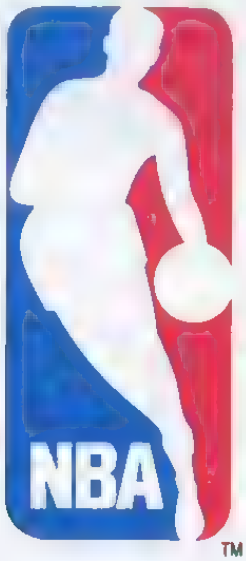
A button : Move to next screen (Set)
B button : Return to previous screen (Cancel)

Individual data

No. : Player's number
POS. : Position
NAME : Name
F/G% : Field goal percentage (not including free throws)
3FG% : Three point shot percentage
P/G : Average score per game
R/G : Average no. of rebounds per game
S/G : Average no. of steals per game
B/G : Average no. of blocks per game

Game data

PTS. : Score
PCT. : Field goal percentage
OFF.REB. : No. of rebounds
BLK.SH. : No. of offensive rebounds
3PTS. : No. of three point shots
DUNK SHOOT : No. of dunk shots
JUMPER : No. of jump shots
STEAL : No. of steals



NBA-Basketball - Die populärste Sportart in den Vereinigten Staaten! Wähle Deine Mannschaft aus den 27 NBA-Teams und ALL-Star-Teams aus, und kämpfe Dich durch eine ganz normale Spiel-Saison, Ausscheidungsspiele und Endspiele, und versuche dabei, ganz an die Spitze zu kommen!

Die Spielregeln dieses Spiels sind die echten, ganz normalen NBA-Spielregeln, und die Spiel- und Spielerdaten beruhen auf den Leistungen in der Spiel-Saison 1995.

Inhalt

Spielregeln 17
Anschließen des Controllers 17
Steuerung der Spieler 18
Spielvorbereitung 20
Spiel-Screen 21
Code-Wörter 21
Arcade-Modus 22
Exhibitions-Modus 22
Playoffs-Modus 23
Season-Modus 24
Mannschafts-Editierfunktion 24
Optionen 25
Fouls 26
Spieldaten 27

Spielregeln

Spielbeginn

Wenn der Ball in die Luft geworfen wird, mußt Du ganz genau aufpassen und die Taste A-, B-, X- oder Y drücken, damit Dein Spieler springt und den Ball zu Deinen Mitspielern befördert.

Länge des Spiels

Das Spiel besteht aus vier Vierteln mit jeweils zwei Minuten Spielzeit. Wenn am Ende des Spiels kein Sieger feststeht, werden jeweils Verlängerungen mit zwei Minuten Länge gespielt, bis eine der Mannschaften gewinnt. In der Verlängerung gibt es kein "Sudden Death", nur die Körbe am Ende entscheiden zwischen Sieg und Niederlage. (Die Länge des Spiels kann im Optionen-Modus verändert werden — Seite 25)

Spielfeld

Die Vorderseite des Spielfeldes ist die Grundlinie von Spieler 1 und die Rückseite des Spielfeldes die Grundlinie von Spieler 2. Bei Halbzeit wechseln die Mannschaften die Spielfeldseite.

Wenn Du jedoch gegen den Computer spielst, ist Deine Spielfeldseite normalerweise die Vorderseite des Spielfeldes.

Erzielen von Punkten

Würfe, die innerhalb des Kreises ausgeführt werden, zählen 2 Punkte und Würfe, die von außerhalb geworfen werden, zählen 3 Punkte. Freiwürfe (Würfe, die Du aufgrund eines gegnerischen Fouls erhältst), zählen 1 Punkt.

Auszeit

Wenn Du im Angriff spielst, kannst Du während des Spiels bis zu siebenmal Auszeit verlangen. Außerdem erhältst Du noch zwei weitere Chancen; einmal in der ersten Hälfte und ein weiteres Mal in der zweiten Hälfte des Spiels.

Fouls

Die Foul-Regeln sind die der NBA. (Wenn ein Spieler sechs Fouls begeht, muß er das Spielfeld verlassen. (»S. 26)

Anschliessen des Controllers

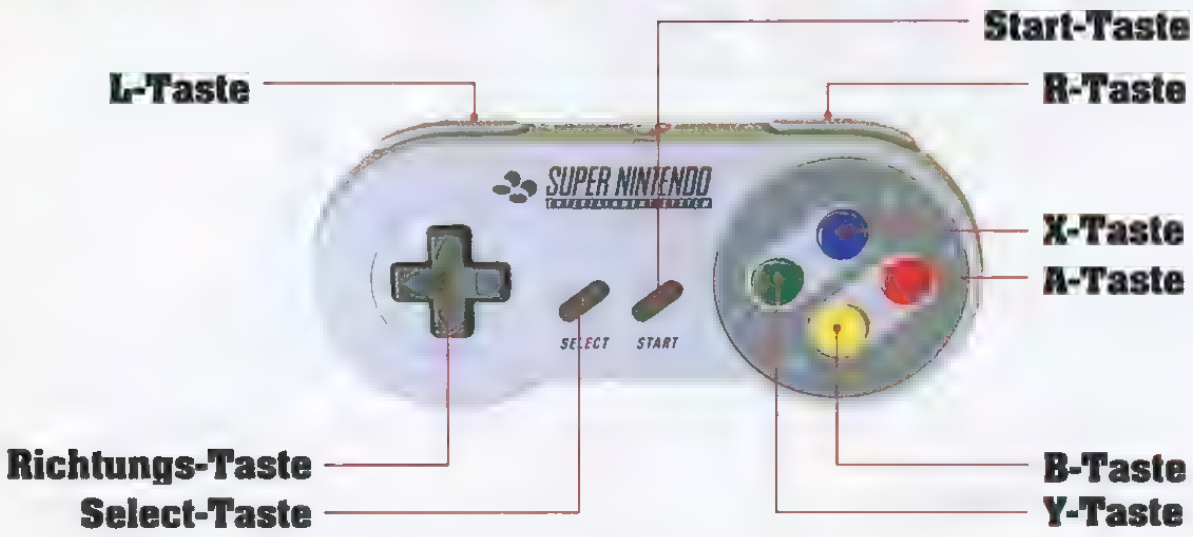
Spielen mit 1-2 Spielern

Schließe Controller 1 an die Buchse 1 und Controller 2 an die Buchse 2 des SNES an.

Spielen mit 3 oder mehr Spielern unter Einsatz des Multi-Tap™

Schließe Controller 1 an die Buchse 1 und das spezielle SNES Multi-Tap™ (Sonderausstattung) an Buchse 2 des SNES, und schließe dann die anderen Controller an die Buchsen des Multi-Tap™ an.

Steuerung der Spieler



Die Bedienung der Spieler der gegnerischen Mannschaft hängt davon ab, ob Du Deine Mannschaft alleine oder mit einem zweiten Spieler steuerst. Die Steuerung der Spieler der verteidigenden Mannschaft sind stets gleich.

Wenn Du Deine Mannschaft alleine steuerst

	Angreifende Mannschaft	Verteidigende Mannschaft
✥	Dribbeln	Vorstoß
A	Spielerwahl für Ballannahme	Spielerwahl zum Steuern
B	Pass/Einwurf	Wurf abprallen/blocken
X	Alley-oop	
Y	Wurf	Pass stehlen/Abfangen

Wenn Du Deine Mannschaft mit einem anderen Spieler steuerst (bei Abwehrspiel)

	Spieler mit Ball	Spieler ohne Ball
✥	Dribbeln	Vorstoß
A		Spielerwahl zum Steuern
B	Pass/Einwurf	Abprallen/Springen
X	Alley-oop	
V	Wurf	

Normalerweise wirfst Du den Pass zu dem anderen Spieler, mit dem Du Deine Mannschaft steuerst.

Alle in dieser Anleitung beschriebenen Tastenbelegungen sind für Anfänger-Niveau (A-Typ) bestimmt. Du kannst diese Tastenbelegungen im Optionen-Screen verändern. (» S.25)

Freiwürfe

Wenn Du während eines Wurfs gefoult wirst, erhälst Du einen Freiwurf.

Behalte die Cursor-Position im Auge und drücke die Wurf-Taste (Y), um die Stärke und Richtung zu bestimmen, in die Du Deinen Wurf ausführen möchtest.

Spielerwechsel

Während eines Spiels kannst Du eine Spielunterbrechung zum Spielerwechsel beantragen, wenn Du gerade im Angriff bist. Hierzu drückst Du die Start-Taste. Du kannst ebenfalls Spieler einwechseln, wenn Du einen Freiwurf hast. **(Spielerwechsel** » S.22)

Sofortige Wiederholung

Die besten Würfe werden automatisch auf dem Screen für Dich wiederholt. Drücke A, B, X oder Y, um diese Funktion zu unterbrechen.

Wurftechnik

Die Höhe Deiner Würfe hängt davon ab, wie lange Du die Wurf-Taste gedrückt hältst. Je höher und näher Du am Korb bist, wenn Du die Wurf-Taste drückst, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß Dein Wurf trifft.

Dunk-Wurf : Gehe so dicht wie möglich an den Korb heran, halte das ✥ Control Pad zum Korb hin gedrückt, und drücke die Wurf-Taste (Y). (Hierdurch kann auch ein Wechsel zu einem Lay-up-Wurf hervorgerufen werden.)

Fade-Away-Wurf : Halte das ✥ Control Pad in die vom Korb abgewandte Richtung gedrückt und drücke die Wurf-Taste (Y).

Double Clutch : Drücke die Wurf-Taste (Y) noch einmal, wenn Du einen Dunk-Wurf durchführst.

Alley-Oop : Drücke die Alley-Oop-Taste (X), wenn sich der Spieler, zu dem Du einen Pass wirfst, unter dem Korb befindet.

Abprall-Dunk : Koordiniere Dein Timing sorgfältig, wenn der Ball von der Rückwand abprallt und drücke die Abprall-Taste (B)

Täuschen : Drücke die Wurf-Taste (Y) leicht.

Spielvorbereitung

Setze die Spiel-Kassette richtig in Dein SNES ein und schalte die Stromversorgung an. Wenn Du Multi-Tap™ verwendest, schließe dieses unbedingt am SNES an, ehe Du die Stromversorgung einschaltest.

Drücke die Start-Taste, wenn der Titel-Screen erscheint und schalte auf den Moduswahl-Screen um. Wähle einen Modus mit dem + Control Pad, und drücke die A-Taste, um weiterzumachen.

Arcade **S.22**

Dieser Spielmodus hat seine Grundlage im Arcarde-Spiel "Run & Gun" und betont besonders Schnelligkeit und spannende Spielzüge.

Exhibition **S.22**

Ein Modus mit nur einem Spiel.

Playoffs **S.23**

Erlebe selbst die ganze Spannung der Ausscheidungsspiele in der NBA-Saison 1995 und die Endspiele. Du kannst Deine Mannschaften selbst auswählen oder diese nach dem Zufallsverfahren vom Computer wählen lassen.

Season **S.24**

In diesem Modus kannst Du eine reguläre Spielsaison von 82 NBA-Spielen, Ausscheidungsspielen und Endspielen durchführen. Du kannst jedoch die Anzahl der regulären Saisonspiele verändern, wenn Du dies wünscht.

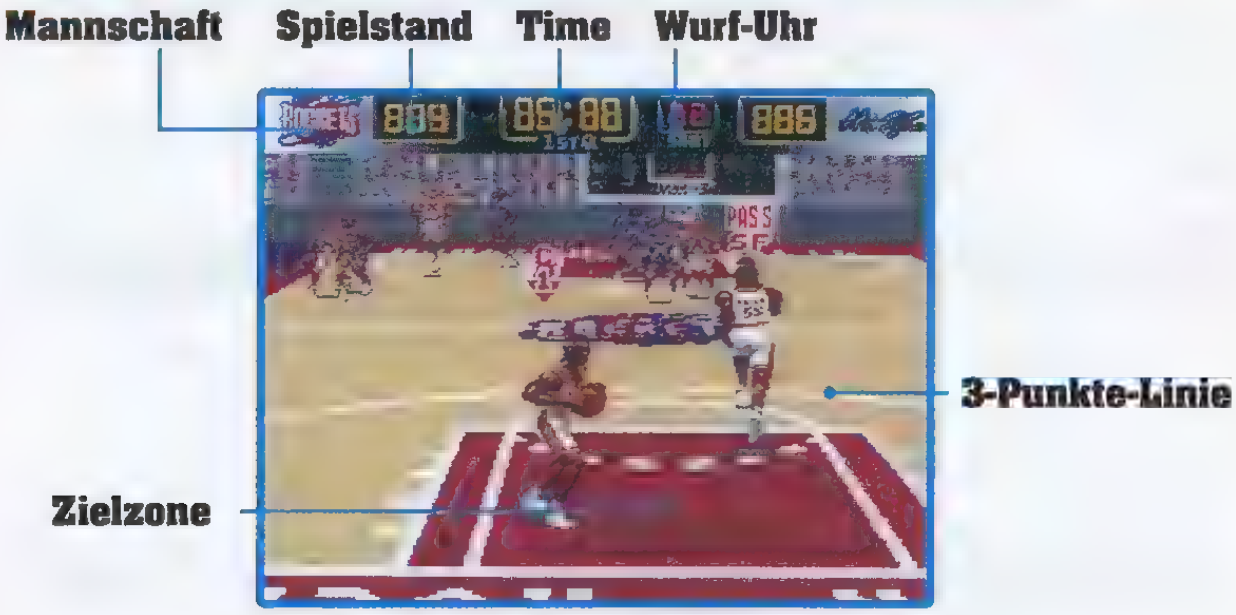
Team Edit **S.24**

Tausche Spieler unter den 27 NBA-Mannschaften aus. Du kannst auch Deine eigene All-Star- und Original-Mannschaft zusammenstellen.

Options **S.25**

In diesem Modus kannst Du die Tastenbelegung Deines Controllers, die Spielregeln, den Schwierigkeitsgrad und die Einstellungen der Spielgeräusche verändern.

Spiel-Screen



Wurf-Zeitnehmer: Hier wird die Zeitgrenze für Deinen Wurf angezeigt. Wenn Du zu lange brauchst, ehe Du wirfst, gilt dies als Foul (Überschreitung der Wurf-Zeitbegrenzung). (Fouls » S.26)

Spieler-Cursor Anzeige

Deim Spieler

Position

Spieler, den Du steuerst

Spieler, der den Ball empfangen kann

Wenn Du eine Mannschaft mit einem Freund oder einer Freundin steuerst, spielst Du den Ball normalerweise zu ihm/ihr ab.

Password (Code-Worts)

In den Modi Ausscheidungsspiel (Playoff) und Saisonspiel (Season) kannst Du Code-Wörter verwenden, um auf die Spieldaten zuzugreifen. Wenn Du das Code-Wort eingibst, das am Ende eines Spiels erscheint, kannst Du das nächste Mal das Spiel an der Stelle fortsetzen, wo Du aufgehört hast.

Eingabe eines Code-Worts

L/R-Tasten : Eingeben von Buchstaben
✦ Control Pad : Wahl einer Eingabe-Position
A-Taste : Einstellen des Code-Worts

Wenn Du das Code-Wort richtig eingestellt hast und END wählst, beginnt das Spiel.

Funktion der Bedienelemente im Auswahl-Screen

✥ Control Pad : Wählen einer Position
A-Taste : Einstellen (Weiterschalten zum nächsten Screen)
B-Taste : Löschen (Rückkehr zum vorhergehenden Screen)

Arcade-Modus

Ein aufregender, schneller Spielmodus ohne Fouls, der auf dem Arcade-Spiel "Run & Gun" beruht.

1) **HOW MANY PLAYERS?:** Auswahl des Spiel-Typs.
   VS COM — 2
   Andere Typen — 3
2) Wähle die Mannschaft, die Du steuern möchtest. Nach der Wahl beginnt das Spiel!
3) **SELECT TEAM/COURT:** Wähle Deine Mannschaft und das Spielfeld. Nach der Wahl beginnt das Spiel!

Der Spielmodus ist auf die Arcade-Einstellungen festgelegt. Sie können nicht verändert werden.

- Es gibt keine Korbleger-Einstellungen, so daß alle Dunk-Würfe in den Korb gehen.
- Es können keine Spielunterbrechungen verlangt und keine Spieler ausgewechselt werden.
- Die einzigen Verletzungen der Spielregeln sind Zeitüberschreitung und Überschreitung der Linien.

Exhibition-Modus

In diesem Modus kannst Du nur ein Spiel spielen.

1) **HOW MANY PLAYERS?:** Wähle den Typ des Spiels.
2) **SELECT TEAM/COURT :** Wähle Deine Mannschaft und das Spielfeld.

Nach dem Member Change-Screen beginnt das Spiel!

Wechseln von Spielern

Du kannst vor Beginn des Spiels Deine Spieler auswählen. Du kannst auch Spieler während des Spiels wechseln.

SELECT TEAM MEMBERS: Mit dieser Position kannst Du Spieler in Deiner Mannschaft wechseln. Wähle OK, um das Spiel zu beginnen.

- Jeder Spieler ist möglicherweise mit Sternen markiert, die seinen Zustand anzeigen. (Kein Stern: schlechter Zustand, ein Stern: normaler Zustand, zwei Sterne: guter Zustand, drei Sterne: hervorrangender Zustand.)
- Wenn Du einen Spieler an einer Position aufstellst, die sich von der Position unterscheidet, an der er normalerweise spielt, ist er nicht so leistungsfähig wie gewohnt. (C: Mittelfeld, F: Stürmer, G: Abwehrspieler)
- Siehe Seite 27, wo Du weitere Einzelheiten dazu findest, wie man die Spielerdaten prüft.
- Während des Spiels kannst Du prüfen, wie oft Du noch Auszeiten beantragen kannst, sowie die Anzahl der Fouls, die jeder einzelne Spieler begangen hat, indem Du den Member Change-Screen aufrufst.

Playoffs-Modus

In diesem Modus kannst Du Ausscheidungsspiele ("Playoffs") und Endspiele ("Finals") spielen, die nach der normalen Saison stattfinden. Zusätzlich zu den normalen Mannschaft kannst Du auch eine East-West All-Star-Mannschaft oder eine vollständig von Dir aufgestellt Original-Mannschaft zusammenstellen.

1) Wählt das Spielverfahren.
   GAME START: Spielbeginn vom Start. » 2
   PASSWORD: Spielbeginn an der Position, wo Du das Spiel zuletzt beendet hast. Nach Eingabe des richtigen Code-Worts beginnt das Spiel!
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Stelle die Anzahl der Spieler in Deiner Mannschaft ein.
3) **TOURNAMENT STANDINGS:** Wähle, welche Mannschaften spielen werden und die Anzahl der Spiele.
   1995 PLAYOFFS: Die Mannschaften, die an der NBA-Ausscheidung 1995 teilgenommen haben. » 5
   RANDOM: Der Computer wählt die Mannschaften nach dem Zufallsverfahren. » 5
   CUSTOM: Du wählst Deine eigenen Original-Mannschaften. » 4
4) **SET TOURNAMENT PAIRINGS:** Wähle acht Mannschaften aus den einzelnen Gruppen.
5) Wähle Deine Mannschaft.
6) **TONIGHT`S MATCH UP:** Wähle Dein Spiel aus den Spielen, die für diesen Tag vorgesehen sind. Nach dem Member Change-Screen beginnt das Spiel!

- Weitere Einzelheiten dazu, wie man die Spieldaten während und nach den Spielen prüft, findest Du auf den Seite 27.

- Am Ende jedes einzelnen Spiels wird ein Code-Wort angezeigt. (**PASSWORDS** » S.21)

Season-Modus

In diesem Modus werden die Spiele einer normalen NBA-Saison, ebenso wie die Entscheidungsspiele und Endspiele nachempfunden. Wenn Du am Ende der Saison zu einer der besten acht Mannschaften gehörst, nimmst Du an den Ausscheidungsspielen bzw. Endspielen teil.

1) Wählt das Spielverfahren.
   GAME START: Spielbeginn vom Start. » 2
   PASSWORD: Spielbeginn an der Position, wo Du das Spiel zuletzt beendet hast. Nach Eingabe des richtigen Code-Worts beginnt das Spiel!
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Stelle die Anzahl der Spieler in Deiner Mannschaft ein.
3) **SELECT NUMBER OF GAMES:** Wähle die Anzahl der Spiele.
4) **SELECT A TEAM:** Wähle Deine Mannschaft aus. (In diesem Modus kannst Du keine All-Star- oder Original-Mannschaft wählen.)
5) **TONIGHT`S MATCH UP:** Wähle Dein Spiel aus den Spielen, die für diesen Tag vorgesehen sind. Nach dem Member Change-Screen beginnt das Spiel!

- Weitere Einzelheiten dazu, wie man die Spieldaten während und nach den Spielen prüft, findest Du auf der Seite 27.
- Am Ende jedes einzelnen Spiels wird ein Code-Wort angezeigt. (**PASSWORDS** » S.21)

Team Edit

Hier kannst Du die Spieler der 27 Mannschaft untereinander austauschen, um Deine eigene Original-Mannschaft zusammenzustellen. Diese Mannschaftsdaten gehen jedoch verloren, wenn Du die Stromversorgung Deines SNES ausschaltest).

Bedienelemente

✣ **Control Pad:** Wählen einer Position
A-Taste: Einstellen (Weiterschalten zum nächsten Screen)
B-Taste: Löschen (Rückkehr zum vorhergehenden Screen)

- **TRADE:** Tausche Spieler zwischen den 27 Mannschaften aus.

- **EDIT ALL STAR TEAM:** Wähle Spieler unter den Mannschaften einer Gruppe aus, um Deine eigene Original-Mannschaft zusammenzustellen. (Du kannst denselben Spieler nicht zweimal in derselben Mannschaft verwenden.)

- **EDIT ORIGINAL TEAM:** Wähle Spieler unter den 27 Mannschaften aus, um Deine eigene Original-Mannschaft zusammenzustellen. (Du kannst denselben Spieler nicht zweimal in derselben Mannschaft verwenden.)

- Weitere Einzelheiten dazu, wie Du die Spielerdaten prüfen kannst, findest Du auf Seite 27.

Options

Hier kannst Du die Tastenbelegung Deines Controllers und die Spieleinstellungen verändern.

Bedienelemente

- **Control Pad ↓↑** : Wählen einer Position
- **Control Pad ←→** : Verändern einer Position

A-Taste : Einstellen (Weiterschalten zum nächsten Screen)
B-Taste : Löschen (Rückkehr zum vorhergehenden Screen)

CONFIGURATIONS

Veränderung der Tastenbelegung des Controllers (bzw. der Controller).

RULES/DIFFICULTY

Hier kannst Du die Spielregeln und andere Spieleinstellungen verändern.

- **LEVEL:** Verändere den Schwierigkeitsgrad des Spiels, wenn Du gegen den Computer spielst.
- **TIME:** Hier kannst Du die Länge der einzelnen Viertel einstellen.
- **GAME MODE:** (ON: Einstellungen an, OFF: Einstellungen aus)

  ARCADE: Keine Fouls

  SIM.: Fouls

  CUSTOM: Hier kannst Du das System für die Fouls selbst einstellen. » Fouls S.26

  REPLAY: Einstellung der sofortigen Wiederholung.

  LAY-UP: Einstellungen für die grundlegenden Würfe im Laufen.

  HOME COURT ADVANTAGE: Die Heim-Mannschaft hat einen kleinen Vorteil.

SOUND

Hier kannst Du die Spielgeräusche verändern.
(**ON:** Einstellungen an, **OFF**: Einstellungen aus).

- **COMMENTATOR:** Einstellungen für Spiel-Kommentare
- **STEREO/MONO:** Hier kannst Du Stereo- oder Mono-Klang wählen.

Fouls

Im Option-Modus kannst Du alle Einstellungen mit Ausnahme der Wurfzeitbegrenzung und der Linienüberschreitung verändern.

Verletzungen der Spielregeln durch die angreifende Mannschaft

Wenn die angreifende Mannschaft eine der folgenden Spielregeln verletzt, verliert sie den Ball an die verteidigende Mannschaft. Die verteidigende Mannschaft erhält dann einen Einwurf.

- **Back Court Violation (Rückgabe):** Ein Ball, der in die Spielfeldhälfte der gegnerischen Mannschaft gebracht wurde, kann nicht in Deine Spielfeldhälfte zurückgegeben werden.
- **10 Second Violation (Überschreitung von 10 Sekunden):** Du mußt innerhalb von 10 Sekunden in die Spielfeldseite der gegnerischen Mannschaft eindringen.
- **5 Second Violation (Überschreitung von 5 Sekunden):** Du mußt innerhalb von 5 Sekunden einwerfen.
- **3 Second Violation (Überschreitung von 3 Sekunden):** Du kannst Dich nicht länger als 3 Sekunden in der Zielzone der gegnerischen Mannschaft aufhalten.
- **Shot Clock Violation (Wurfzeit-Überschreitung):** Die angreifende Mannschaft muß innerhalb von 24 Sekunden nach Empfang des Balls werfen.
- **Out of Bounds (Linien-Überschreitung):** Der Ball muß innerhalb der Spielfeldmarkierung bleiben.

Offensive Foul (Fouls der angreifenden Mannschaft)

Die angreifende Mannschaft darf nicht mit Absicht gegnerische Spieler beim Werfen anrempeln. Wenn dennoch Körperkontakt erfolgt, kommt die verteidigende Mannschaft in Ballbesitz und erhält einen Einwurf.

Defensive Foul (Fouls der verteidigenden Mannschaft)

Die verteidigende Mannschaft darf die angreifende Mannschaft nicht mit Gewalt abblocken, wenn diese wirft. Wenn dies vorkommen sollte, erhält die angreifende Mannschaft ein bis drei Freiwürfe. Wenn ein Wurf nach einem Foul in den Korb trifft, erhält die angreifende Mannschaft sowohl Punkte als auch zusätzlich einen Freiwurf. Wenn der Wurf den Korb verfehlt, erhält die angreifende Mannschaft drei Freiwürfe für einen 3-Punkte- Wurf und zwei Freiwürfe für andere Würfe.

Goal Tending (Blockieren des Korbs)

Wenn ein Wurf über dem Korb abgeblockt wird, obwohl der Ball bereits zu fallen begonnen hat, erhält die werfende Mannschaft selbst dann Punkte, wenn der Ball nicht in den Korb gelangt.

Spieldaten

Am Ende eines Spiels, wenn Du Spieler wechselst und zu verschiedenen anderen Gelegenheiten werden Spieldaten angezeigt.

Bedienelemente auf dem Daten-Screen

Control Pad : Durchrollen des Screens (L, R-Taste)
A-Taste : Weiter zum nächsten Screen (Einstellen)
B-Taste : Zurück zum vorhergehenden Screen (Löschen)

Individuelle Daten

No : Nummer des Spielers
POS. : Position
NAME : Name
F/G% : Prozentsatz der Feld-Korbwürfe (ausschl. Freiwürfen)
3FG% : Prozentsatz der 3-Punkte-Würfe
P/G : Durchschnittliche Punktzahl pro Spiel
R/G : Durchschnittliche Anzahl von Abprallwürfen pro Spiel
S/G : Durchschnittliche Anzahl von Ballabnahmen pro Spiel
B/G : Durchschnittliche Anzahl von Blocks pro Spiel

Spieldaten

PTS. : Spielergebnis
PCT. : Prozentsatz der Feld-Korbwürfe
OFF.REB. : Anzahl der Abprall-Würfe
BLK.SH. : Anzahl der offensiven Abprall-Würfe
3PTS. : Anzahl der 3-Punkte-Würfe
DUNK SHOOT : Anzahl der Dunk-Würfe
JUMPER : Anzahl der Sprung-Würfe
STEAL : Anzahl der Ballabnahmen

Le basketball de la NBA — le sport le plus populaire des Etats-Unis! Choisissez votre équipe parmi les 27 que comportent la NBA et les All-Star et franchissez toutes les épreuves de la saison, les belles et les finales pour atteindre le sommet!

Les règles de ce jeu sont basées sur celles de la NBA; des données relatives aux matches et aux joueurs de la saison 1995 ont été utilisées lors de la création du jeu.

Sommaire

Règles 29
Raccordement de la boîte de commande 30
Commande des joueurs 30
Lancement du jeu 32
Page de jeu 33
Mots de passe 33
Mode Salle de jeux 34
Mode Belles 35
Mode Saison 36
Modification des équipes 36
Options 37
Coups irréguliers 38
Données de jeu 39

Règles

Début de la partie

Lorsque le ballon est mis en jeu, synchronisez avec soin vos mouvements et appuyez sur le bouton A, B, X ou Y pour que votre joueur saute et pousse le ballon vers les membres de votre équipe.

Durée de la partie

Une partie comporte quatre périodes de deux minutes. Si la partie se termine sans vainqueur, des prolongations de deux minutes sont jouées jusqu'à ce qu'une des deux équipes gagnent. Les prolongations ne sont pas des verdicts instantanés. (La durée de la partie peut être modifiée grâce au mode Options » P.37)

Terrain

L'avant du terrain est le camp du joueur 1, l'arrière le camp du joueur 2. Les équipes changent de camp à la mi-temps. Toutefois, si vous jouez contre l'ordinateur, votre camp est normalement l'avant du terrain.

Marque

Les buts marqués à l'intérieur de la ligne des trois-points donnent deux points, ceux marqués à l'extérieur donnent trois points. Un but marqué à la suite d'un coup irrégulier de l'adversaire, vous donne un point.

Pause

Lorsque votre équipe défend, vous pouvez demander sept pauses au cours d'une partie. Deux chances supplémentaires vous sont offertes, l'une durant la première moitié de la partie, l'autre durant la seconde.

Coups irréguliers

Ils sont basés sur les règles de la NBA. (Si un joueur se trouve six fois en situation irrégulière, il doit quitter le terrain. » P. 38)

Raccordement de la boîte de commande

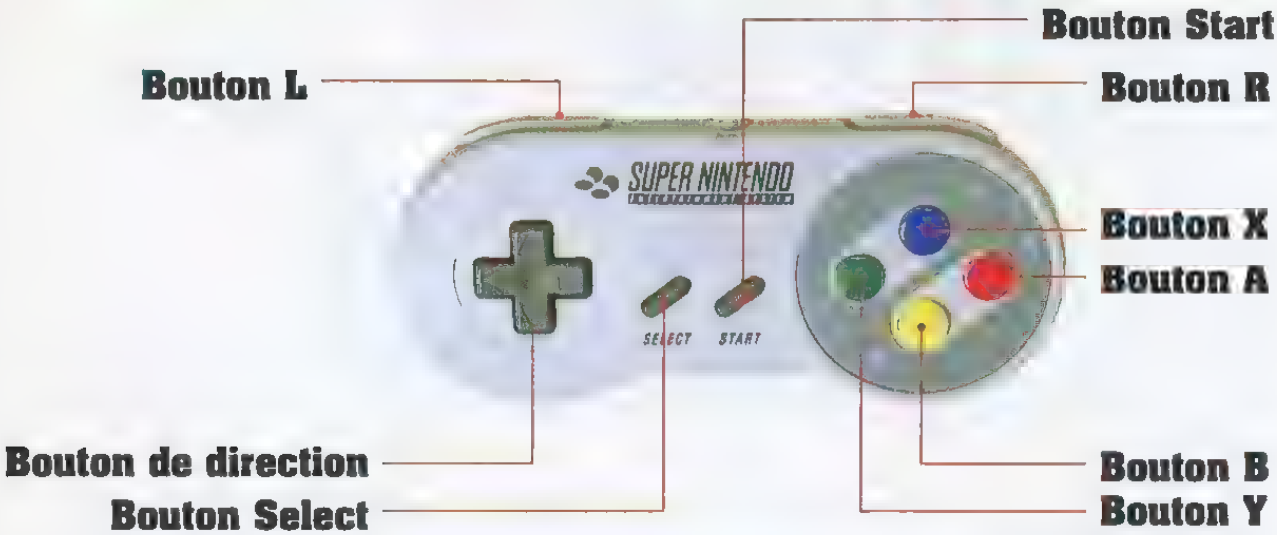
Partie à 1 ou 2 joueurs

Reliez la boîte de commande 1 à la prise 1 et la boîte de commande 2 à la prise 2 du SNES.

Partie à 3 joueurs, ou plus, en utilisant le Multi-Tap[MD]

Reliez la boîte de commande 1 à la prise 1 et le SNES Multi-Tap[MD] (vendu séparément) à la prise 2 du SNES; cela fait, reliez les autres boîtes de commande aux diverses prises du Multi-Tap[MD].

Commande des joueurs



La manière de commander un joueur d'une équipe attaquante dépend du fait que vous êtes seul à commander votre équipe, ou au contraire, que vous partagez cette opération avec une autre personne. La manière de commander les joueurs d'une équipe de défense ne varie pas.

Si vous êtes seul à commander votre équipe

	L'équipe attaque	L'équipe défend
✥	Dribble	Déplacement
A	Choix du joueur recevant le ballon	Choix du joueur commandé
B	Passe/Remise en jeu	Rebond/Blocage du ballon
X	Alley-oop	
Y	Tir	Prise du ballon/Passe interceptée

Si vous êtes deux à commander votre équipe (elle joue la défense)

	Joueur avec le ballon	Joueur sans le ballon
✥	Dribble	Déplacement
A		Choix du joueur à commander
B	Passe/Remise en jeu	Rebond/Saut
X	Alley-oop	
Y	Tir	

Normalement, vous faites des passes à la personne qui commande avec vous votre équipe.

Tous les réglages décrits dans ce mode d'emploi correspondent au niveau Débutant (type A). Vous avez la faculté de modifier ces réglages grâce à la page Options. (» P. 37)

Tir de pénalité

Si vous êtes l'objet d'un coup irrégulier, vous avez droit à un tir de pénalité.

Observez la position du curseur et appuyez sur le bouton Shoot (Y) pour définir la puissance et la direction du tir.

Remplacement de joueur

Pendant une partie, vous pouvez demander une pause et remplacer un joueur si votre équipe est dans une phase d'attaque; pour cela, appuyez sur le bouton Start (vous pouvez procéder ainsi sept fois au cours d'une partie). Vous pouvez également remplacer un joueur si vous avez obtenu un tir de pénalité. (**Remplacement des joueurs** » P. 34)

Répétition de la dernière scène

Les meilleurs tirs sont répétés sur l'écran sans intervention de votre part. Appuyez sur le bouton A, B, X ou Y pour abandonner cette répétition.

Technique de tir

La hauteur du tir dépend de la durée de la pression sur le bouton Shoot. Plus vous êtes près du panier et plus vous êtes haut au moment où vous appuyez sur le bouton Shoot, plus grandes sont vos chances de marquer un point.

Lancer au panier : Approchez-vous du panier, maintenez la pression d'un doigt sur la croix ✥ du pavé de commande et appuyez sur le bouton Shoot (Y). (Il peut en résulter un tir tendu.)

Tir lointain : Maintenez la pression d'un doigt sur croix ✥ du pavé de commande à l'opposé du panier et appuyez sur le bouton Shoot (Y).

Double coup : Appuyez une nouvelle fois sur le bouton Shoot (Y) alors que vous effectuez un lancer au panier.

Alley-oop : Appuyez sur le bouton Alley-oop (X) quand le joueur à qui vous passez le ballon est sous le panier.

Rebond de lancer au panier : Synchronisez vos mouvements avec soin quand le ballon rebondit sur le panneau et appuyez sur le bouton Rebound (B).

Coup pour rien : Appuyez légèrement sur le bouton Shoot (Y).

Lancement de Jeu

Introduisez la cartouche de jeu dans le SNES et mettez ce dernier sous tension. Si vous utilisez le Multi-Tap[MD], veillez à ce qu'il soit correctement relié avant d'effectuer la mise sous tension.

La page de titre étant affichée, appuyez sur le bouton Start pour afficher la page de sélection du mode. Choisissez le mode de fonctionnement grâce à la croix + du pavé de commande puis appuyez sur le bouton A pour poursuivre.

Arcade (Salle de jeux) . . . . . **P. 34**

Ce mode est basé sur le jeu "Run & Gun" et met l'accent sur la vitesse et les émotions.

Exhibition (Démonstration) . . . . . **P. 34**

Ce mode ne permet qu'une partie.

Playoffs (Belles) . . . . . **P. 35**

Faites vous-même l'expérience de toutes les belles et finales de la saison 1995 de la NBA. Vous pouvez choisir votre équipe ou laisser ce soin à l'ordinateur.

Season (Saison) . . . . . **P. 36**

Ce mode vous donne la possibilité de jouer une saison normale de la NBA qui comporte quatre-vingt-deux rencontres, belles et finales. Vous avez la faculté, si vous le souhaitez, de changer le nombre d'épreuves prévues au cours d'une saison normale.

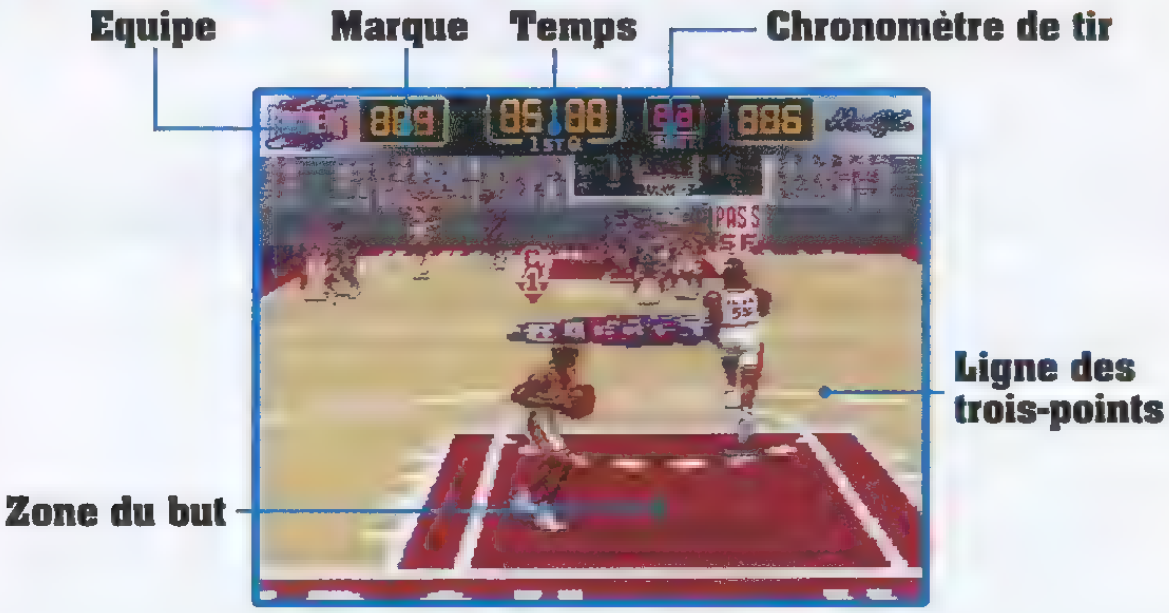
Team Edit (Modification des équipe) . . . . . **P. 36**

Vous pouvez échanger les joueurs entre les vingt-sept équipes de la NBA. Il est également prévu que vous puissiez composer une équipe originale ne comprenant, par exemple, que des vedettes.

Options . . . . . **P. 37**

Ce mode vous donne le moyen de modifier le rôle des boutons de la boîte de commande, de changer les règles, le niveau de difficulté et les réglages sonores.

Page de Jeu



Shot clock: Ce chronomètre vous indique le temps encore disponible pour tirer. Si vous dépassez le temps alloué, vous êtes pénalisé (dépassement du temps alloué). (Coups irréguliers » P. 38)

Curseur du joueur

Votre joueur

Joueur pouvant recevoir le ballon

Normalement, vous faites des passes à la personne qui commande conjointement votre équipe.

Mots de passe

Les modes Playoff et Season vous permettent d'enregistrer des mots de passe grâce auxquels vous pouvez disposer ultérieurement des données de jeu. Tapez le mot de passe qui s'affiche à la fin de la partie pour être en mesure de la reprendre là où elle s'est terminée.

Frappe du mot de passe

Bouton L/R: Frappe des lettres
Croix ✣ du pavé de commande: Choix de l'emplacement de frappe
Bouton A: Validation du mot de passe

La partie commence après la frappe du mot de passe et le choix de l'option END.

Commandes pour la page de sélection

Croix ✣ du pavé de commande: Choix d'une option
Bouton A: Validation (affichage de la page suivante)
Bouton B: Annulation (retour à la page précédente)

Arcade Mode (Mode Salle de jeux)

Mode excitant, où l'action se déroule avec rapidité et sans tirs de pénalité; il est basé sur le jeu "Run & Gun".

1) **HOW MANY PLAYERS?:** Pour choisir le type de partie
   (Contre l'ordinateur) VS COM » 2
   Autres cas » 3
2) Pour choisir l'équipe que vous commandez. La partie commence dès après la sélection.
3) **SELECT TEAM/COURT:** Pour choisir votre équipe et votre camp. La partie commence dès après la sélection.

La partie est définie comme dans une salle de jeux et les réglages ne peuvent pas être modifiés.

- Il n'y a pas de réglages particuliers, donc tous les tirs au paniers sont bons.
- Il n'y a pas de pause et aucun joueur ne peut être remplacé.
- Les seules infractions sont le dépassement du temps alloué et les sorties de ballon.

Exhibition Mode (Mode Démonstration)

Ce mode ne permet qu'une seule partie.

1) **HOW MANY PLAYERS?:** Pour choisir le type de partie
2) **SELECT TEAM/COURT:** Pour choisir votre équipe et votre camp

Remplacement des joueurs

Vous pouvez choisir les joueurs avant que la partie ne commence. Il est également possible de remplacer les joueurs au cours de la partie.

SELECT TEAM MEMBERS: Pour remplacer les joueurs de votre équipe. Choisissez l'option OK pour commencer la partie.

- Une étoile peut figurer sur chaque joueur et indiquer sa condition physique. (Absence d'étoile: mauvaise condition; une étoile: condition normale; Deux étoiles: bonne condition trois étoiles: excellente condition)
- Si vous placez un joueur dans une position différente de celle qu'il occupe normalement quand il joue, ses possibilités diminuent. (C: centre, F: avant, G: garde)
- Reportez-vous à la page 39 pour connaître la manière de vérifier les données des joueurs.
- Pendant la partie, vous pouvez connaître le nombre de pauses encore disponibles et le nombre de coups irréguliers causés par chaque joueur, en consultant pour cela la page de remplacement des joueurs.

Playoffs (Mode Belles)

Vous jouez les belles et les finales qui ont lieu à la fin de la saison normale. Outre les équipes habituelles, vous disposez également d'une équipe East-West All-Star et vous avez la faculté de composer votre propre équipe.

1) Pour choisir le méthode de jeu
   GAME START: Pour commencer au début. » 2
   PASSWORD: Pour commencer là où vous vous êtes arrêté. La partie commence aussitôt après la frappe du mot de passe.
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Pour définir le nombre de joueurs dans votre équipe.
3) **TOURNAMENT STANDINGS:** Pour choisir les équipes qui se rencontreront et le nombre de parties.
   1995 PLAYOFFS: Les équipes des belles de la saison NBA 1995. » 5
   RANDOM: L'ordinateur choisit les équipes au hasard. » 5
   CUSTOM: Vous choisissez les équipes. » 4
4) **SET TOURNAMENT PAIRINGS:** Pour choisir les 8 équipes de chaque poule.
5) Pour choisir votre équipe.
6) **TONIGHT'S MATCH UP:** Pour choisir la rencontre parmi celles qui sont prévues pour la soirée. La partie commence dès que le remplacement des joueurs est terminé.

- Reportez-vous à la page 39 pour connaître la manière de vérifier les données au cours ou à la fin des parties.

- Un mot de passe s'affiche à la fin de chaque partie. (**PASSWORDS** » P. 33)

Season Mode (Mode Saison)

Ce mode permet de recréer les quatre-vingt-deux rencontres, belles et finales d'une saison normale de la NBA. Si, à la fin de la saison, votre équipe est une des huit meilleures, elle participe aux belles et aux finales.

1) Pour choisir le méthode de jeu
   GAME START: Pour commencer au début. » 2
   PASSWORD: Pour commencer là où vous vous êtes arrêté. La partie commence aussitôt après la frappe du mot de passe.
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Pour définir le nombre de joueurs dans votre équipe.
3) **SELECT NUMBER OF GAMES:** Pour choisir le nombre de parties.
4) **SELECT A TEAM:** Pour choisir votre équipe. (Dans ce mode, vous ne pouvez pas jouer avec une équipe All-Star ou une équipe composée par vous.)
5) **TONIGHT'S MATCH UP:** Pour choisir la rencontre parmi celles qui sont prévues pour la soirée. La partie commence dès que le remplacement des joueurs est terminé.

- Reportez-vous à la page 39 pour connaître la manière de vérifier les données au cours ou à la fin des parties.
- Un mot de passe s'affiche à la fin de chaque partie. (**PASSWORDS** » P. 33)

Team Edit (Modification des Équipes)

Vous avez la possibilité d'échanger les joueurs entre les vingt-sept équipes de manière à constituer une équipe originale. (Les données de cette équipe sont effacées au moment où vous mettez le SNES hors tension.)

Commandes

Croix ✣ du pavé de commande: Pour choisir une option
Bouton A: Validation (affichage de la page suivante)
Bouton B: Annulation (retour à la page précédente)

- **TRADE:** Pour échanger les joueurs entre les 27 équipes.
- **EDIT ALL STAR TEAM:** Pour choisir les joueurs parmi tous ceux de la poule et constituer une équipe qui vous est propre. (Cette équipe ne peut pas comporter deux fois le même joueur.)
- **EDIT ORIGINAL TEAM:** Pour choisir les joueurs parmi les 27 équipes et composer ainsi une équipe originale. (Cette équipe ne peut pas comporter deux fois le même joueur.)

- Reportez-vous à la page 39 pour connaître la manière de vérifier les données des joueurs.

Options

Les options sont destinées à modifier le rôle des boutons de la boîte de commande et les conditions de jeux.

Commandes

Croix ✣ du pavé de commande ↓↑: Pour choisir une option
Croix ✣ du pavé de commande ←→ : Pour modifier la valeur
Bouton A: Validation (affichage de la page suivante)
Bouton B: Annulation (retour à la page précédente)

CONFIGURATIONS

Pour modifier le rôle des boutons de la boîte de commande.

RULES/DIFFICULTY

Pour modifier les règles et les conditions du jeu.

- **LEVEL:** Pour changer le niveau de difficulté de la partie quand vous jouez contre l'ordinateur.
- **TIME:** Pour définir la durée d'un quart-temps.
- **GAME MODE:** (ON: les réglages sont en vigueur, OFF: les réglages ne sont pas en vigueur)

  ARCADE: Pas de coups irréguliers
  SIM.: Coups irréguliers
  CUSTOM: Vous définissez les coups irréguliers. » Coups irréguliers P. 38
  REPLAY: Conditions de visionnement de la dernière scène.
  LAY-UP: Conditions des tirs en courant.
  HOME COURT ADVANTAGE: L'équipe du camp invitant dispose d'un léger avantage.

SOUND

Pour changer les réglages sonores du jeu.
(**ON**: les réglages sont en vigueur, **OFF**: les réglages ne sont pas en vigueur)

- **COMMENTATOR:** Commentaires sur la partie
- **STEREO/MONO:** Pour choisir la stéréophonie ou la monophonie.

Coups irréguliers

Le mode des options vous offre le moyen de modifier tous les réglages à l'exclusion du dépassement du temps alloué et des sorties de ballon.

Offensive team violations (Infractions commises par l'équipe qui attaque)

Si l'équipe attaquante commet l'une des infractions suivantes, elle perd le ballon au profit de l'équipe adversaire. L'équipe qui défend a alors droit à une remise en jeu.

- **Back court violation (Infraction de fond de terrain):** Un ballon qui n'a pas atteint le fond du terrain de l'équipe adversaire ne peut pas être amené jusqu'au fond du terrain de votre équipe.
- **10 second violation (Infraction des dix secondes):** Vous devez atteindre le fond du camp adverse en moins de dix secondes.
- **5 second violation (Infraction des cinq secondes):** Vous devez tirer au but dans les cinq secondes.
- **3 second violation (Infraction des trois secondes):** Vous ne pouvez pas demeurer dans la zone du but pendant plus de trois secondes.
- **Shot clock violation (Infraction de dépassement du temps alloué):** L'équipe attaquante doit tirer dans les vingt-quatre secondes qui suivent la réception du ballon.
- **Out of bounds (Sorties de ballon):** Le ballon doit demeurer sur le terrain.

Offensive foul (Coups irréguliers dus à l'équipe attaquante)

Au moment d'un tir, les membres de l'équipe qui attaque ne doivent pas volontairement entrer en contact avec ceux de l'équipe qui défend. En cas de contact, l'équipe qui défend prend possession du ballon et à droit à un tir au but.

Defensive foul (Coups irréguliers dus à l'équipe défendante)

Au moment d'un tir, les membres de l'équipe qui défend ne doivent pas empêcher volontairement le mouvement de ceux qui attaquent. Si cela se produit, l'équipe attaquante gagne un à trois lancers au panier. Si lors d'un de ces lancers le ballon traverse le panier, l'équipe attaquante marque et gagne en outre un tir de pénalité. Si le ballon ne traverse pas le panier, l'équipe attaquante reçoit trois tirs de pénalité pour un tir à trois points et deux tirs de pénalité pour les autres tirs.

Goal Tending (Gardiennage du but)

Si un tir est arrêté au-dessus du panier alors que le ballon est déjà en chute, des points sont marqués même si le ballon ne traverse pas le panier.

Données de jeu

Les données de la partie sont affichées à la fin de la partie, quand vous effectuez un changement de joueur, et à d'autres occasions.

Commande pour la page des données

Bouton A: Validation (affichage de la page suivante)
Bouton B: Annulation (retour à la page précédente)

Données individuelles

No. : Numéro du joueur
POS. : Position
NAME : Nom
F/G% : Pourcentage de buts (non compris les tirs de pénalité)
3FG% : Pourcentage de tirs trois points
P/G : Marque moyenne par partie
R/G : Nombre moyen de rebonds par partie
S/G : Nombre moyen de vols de ballon par partie
B/G : Nombre moyen de blocages par partie

Données de jeu

PTS : Marque
PCT : Pourcentage de buts
OFF.REB. : Nombre de rebonds
BLK.SH : Nombre de rebonds offensifs.
3PTS : Nombre de tirs trois-points
DUNK SHOOT : Nombre de lancers au panier
JUMPER : Nombre de tirs en sautant
STEAL : Nombre de vols de ballon

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

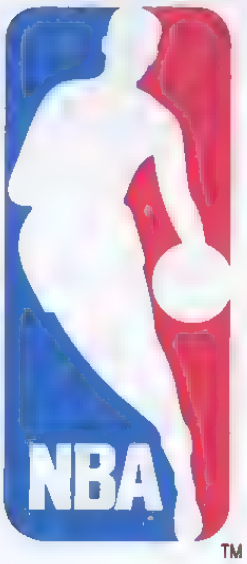
PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Notes

Notes

Notes



NBA basketbal - de meest populaire sport in de Verenigde Staten! Kies je eigen team uit 27 NBA en All-Star teams, en werk je door het wedstrijd-seizoen, de beslissingsmatches en uiteindelijk de finale om te zegevieren over je tegenstanders.

Dit spel is gebaseerd op echte NBA spelregels en gebruikt de wedstrijd- en spelergegevens van het 1995 seizoen.

Inhoudsopgave

Spelregels 45

Aansluiten van het bedieningspaneel 46

Besturen van de spelers 46

Starten van het spel 48

Spelscherm 49

Paswoorden 49

Arcade spelfunktie 50

Exhibition spelfunktie 50

Playoff spelfunktie 51

Season spelfunktie 52

Team edit spelerselektie 52

Options funktie 53

Overtredingen 54

Spelgegevens 55

Spelregels

Start van de wedstrijd

Als de bal aan het begin van de wedstrijd in de lucht wordt geworpen moet je heel precies met de A, B, X of Y toets proberen je speler op het juiste moment te laten springen om de bal in de richting van je teamgenoten te tikken.

Speelduur van de wedstrijd

Een wedstrijd bestaat uit vier kwarten van ieder 2 minuten. Als de wedstrijd eindigt met gelijk spel, zal steeds een verlenging van twee minuten worden ingesteld totdat een van de teams wint. (De speelduur van de wedstrijd kan worden gewijzigd met de Option funktie » Blz. 53)

Speelveld

Het voorste gedeelte van het speelveld is de helft van de Speler 1, en het achterste gedeelte van het veld is de helft van Speler 2. De teams wisselen veld als de helft van de wedstrijd is gespeeld. Als je tegen de computer speelt, wordt je het voorste gedeelte van het speelveld aangeboden als je eigen helft.

Scoren van punten

Schoten vanaf de binnenzijde van de drie-punts lijn scoren 2 punten, en schoten vanaf de buitenzijde van de lijn scoren 3 punten. Vrije worpen (die je krijgt toegewezen als de tegenpartij een overtreding maakt) scoren 1 punt.

Time-out onderbreking

Als je met het aanvallende team speelt, kan je tot zeven maal een "time-out" onderbreking in de wedstrijd inlassen. Daarbij krijg je not twee extra kansen; een in de eerste helft en de andere in de tweede helft van de wedstrijd.

Overtredingen

De overtredingen zijn gebaseerd op de NBA spelregels. (Een speler die meer dan zes overtredingen begaat wordt van het veld gestuurd. » Blz. 54)

Aansluiten van het bedieningspaneel

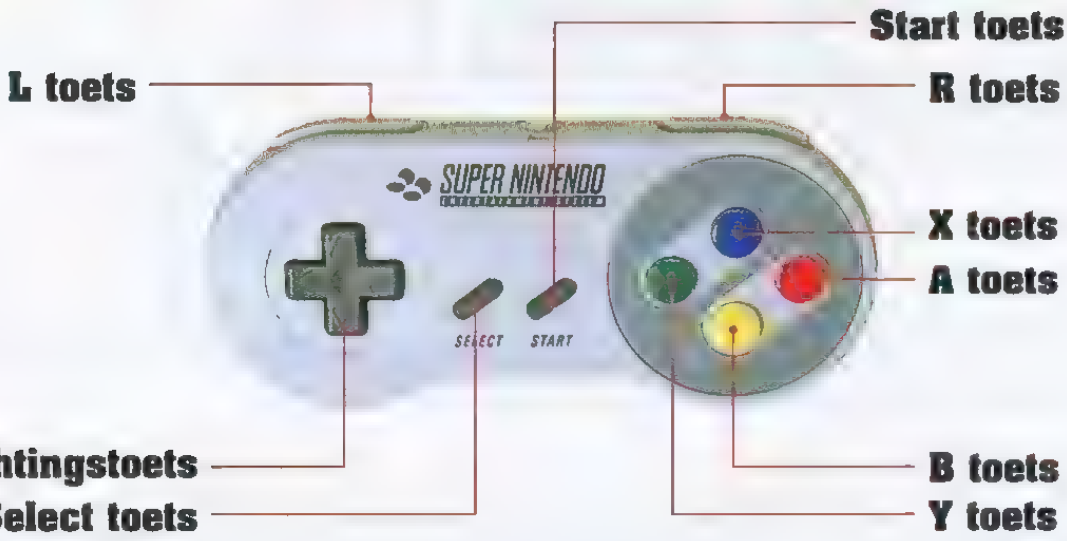
Met 1-2 personen spelen

Sluit Bedieningspaneel 1 aan op Aansluiting 1 en Bedieningspaneel 2 op Aansluiting 2 van de SNES.

Met 3 of meer personen spelen met de Multi-Tap™

Sluit Bedieningspaneel 1 aan op Aansluiting 1 en het speciale SNES Multi-Tap™ paneel (los verkrijgbaar) aan op Aansluiting 2 van de SNES. Sluit de overige bedieningspanelen vervolgens aan op de aansluitingen van de Multi-Tap™.

Besturen van de spelers



De besturing van de spelers van het aanvallende team verandert afhankelijk of je het team alleen of met een tweede persoon bestuurt. De besturing van het verdedigende team is altijd hetzelfde.

Alleen besturen van je team

	Aanvallende team	Verdedigende team
✥	Dribbelen	Verplaatsen
A	Speler voor balontvangst kiezen	Speler voor besturing kiezen
B	Pass/Inworp	Terugkaatsen/Schot blokkeren
X	Alley-oop	
Y	Schieten	Bal afnemen/Pass opvangen

Met een tweede persoon besturen van je team (tijdens verdedigend spel)

	Speler met bal	Speler zonder bal
✥	Dribbelen	Verplaatsen
A		Speler voor besturing kiezen
B	Pass/Inworp	Terugkaatsen/Schot blokkeren
X	Alley-oop	
Y	Schieten	

• Normaal speel je de bal door aan je medespeler die je team bestuurt.

Vrije worpen

Als je tijdens het schieten onterecht wordt gehinderd door je tegenstanders, krijg je een vrije worp toebedeeld.

Let goed op de cursorpositie en druk op de Schiet (Y) toets om de kracht en richting van je schot te bepalen.

Spelers wisselen

Tijdens een wedstrijd kan je als het aanvallende team een time-out onderbreking inlassen door op de Start-toets te drukken (tot 7 maal per wedstrijd). Je kunt tevens spelers wisselen bij een vrije worp. (**Spelers wisselen** » Blz. 50)

Direkte herhaling

De beste schoten worden automatisch direkt op het scherm herhaald. Druk op de A, B, X of Y toets om dit te annuleren.

Schiettechniek

De hoogte van je schoten is afhankelijk van hoe lang je de Schiet-toets ingedrukt houdt. Hoe hoger en dichter je bij de basket bent als je op de Schiet-toets drukt, hoe groter je kans dat de bal z'n doel raakt.

Dunken : Kom zo dicht mogelijk bij de basket, druk het ⌖ Stuurkussen in de richting van de basket en druk op de Schiet (Y) toets. (Dit kan in een lay-up schot veranderen.)

Fade-away schot : Druk het ⌖ Stuurkussen in de tegenovergestelde richting van de basket en druk op de Schiet (Y) toets.

Dubbelschot : Druk nogmaals op de Schiet (Y) toets tijdens het maken van een dunken.

Alley-oop : Druk op de Alley-oop (X) toets als de speler naar wie je de bal doorspeelt zich onder de basket bevindt.

Terugkaats-dunk : Druk precies op het juiste moment op de Terugkaats (B) toets als de bal van het bord terugkaatst om een tweede poging te maken.

Schijnbeweging : Druk licht op de Schiet (Y) toets.

Starten van het spel

Steek de spelcassette in je SNES en schakel het systeem in met de spanningsschakelaar. Als je de Multi-tap™ gebruikt, sluit deze dan op de SNES aan alvorens je het systeem inschakelt.

Druk op de Starttoets als het Titelscherm verschijnt om door te gaan naar het Spelfunktie-keuzescherm. Kies een spelfunktie met het ✦ Stuurkussen en druk op de A toets om door te gaan.

Arcade (Amusementshal) . . . . . **Blz. 50**

Deze spelfunktie is gebaseerd op het amusementshalspel "Run & Gun", waarin razendsnel een uitermate spannende wedstrijd wordt gespeeld.

Exhibition (Eenmalig) . . . . . **Blz. 50**

In deze spelfunktie wordt een enkele wedstrijd gespeeld.

Playoffs (Beslissingsmatch) . . . . . **Blz. 51**

Onderga de spanning en sensatie van de beslissingsmatch van het 1995 NBA seizoen. Je kunt zelf je teams kiezen of ze door de computer laten kiezen.

Season (Seizoen) **Blz.52**

In deze spelfunktie speel je twee-en-tachtig NBA wedstrijden, beslissingsmatches en finales. Als je wilt kan je het aantal wedstrijden in het seizoen zelf veranderen.

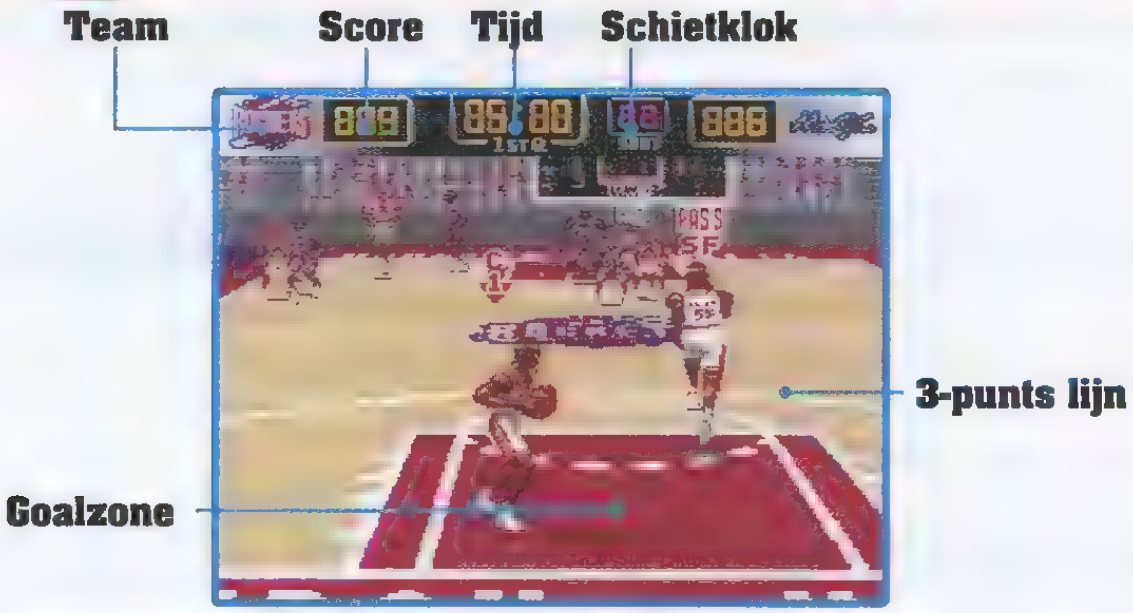
Team edit (Spelerselektie) . . . . . **Blz. 52**

Wissel spelers tussen de zeven-en-twintig NBA teams of selekteer zelf je eigen All-Star team.

Options . . . . . **Blz. 53**

In deze funktie kan je de toetsverdeling van het bedieningspaneel, de spelregels, het moeilijkheidsniveau en de spelgeluiden veranderen.

Spelscherm



Schietklok: Toont de tijdslimiet voor schieten. Het is een overtreding als je te veel tijd neemt om te schieten (schietklok overtreding). (Overtredingen » Blz. 54)

Spelercursor-display

Jouw speler

Speler die de bal kan ontvangen

Als je samen met een vriend een team bestuurt, dan speel je normaal de bal door naar hem of haar.

Paswoorden

In de Playoffs en Season spelfunkties kan je middels een paswoord een in het geheugen bewaard spel oproepen. Voer het paswoord in dat verscheen aan het eind van het spel om door te spelen vanaf het punt waar je vorige keer bent gestopt.

Invoeren van een paswoord

L/R toetsen	:	Voer de letters in
✣Stuurkussen	:	Kies de invoerpositie
A toets	:	Bevestig het paswoord

Het spel begint als je het juiste paswoord hebt ingevoerd en END hebt gekozen.

Bediening in het 'Select' keuzescherm

✥ Stuurkussen : Kiest het onderwerp
A toets : Instellen (Door naar het volgende scherm)
B toets : Annuleren (Terug naar het vorige scherm)

Arcade Spelfunktie

Een opwindende, razendsnelle wedstrijd zonder overtredingen gebaseerd op het bekende "Run & Gun" amusementshalspel.

1) **HOW MANY PLAYERS?:** Kies het speltype.
   VS COM (tegen computer) » 2
   Andere types » 3
2) Kies het team waarmee je wilt spelen. Het spel begint na het maken van je keuze!
3) **SELECT TEAM/COURT:** Kies je team en de zaal. Het spel begint na het maken van je keuze!

De spelfunktie is voor arcade instellingen ingesteld; deze instellingen kunnen niet worden veranderd.

- Er zijn geen lay-up instellingen, dus alle dunk-shots zijn raak.
- Time-out onderbreking en wisselen van spelers is niet mogelijk.
- De enige overtredingen zijn schietklok overtredingen en buiten het speelveld raken.

Exhibition Spelfunktie

In deze spelfunktie kan je maar één wedstrijd spelen. Beide partijen kunnen hetzelfde team kiezen.

1) **HOW MANY PLAYERS?:** Kies het speltype.
2) **SELECT TEAM/COURT:** Kies je team en de zaal.

Het spel begint na het Member Change scherm!

Spelers wisselen (Member Change)

Je kunt voor de start van de wedstrijd spelers kiezen. Je kunt tevens spelers wisselen tijdens het spel.

SELECT TEAM MEMBERS: Hiermee kan je de samenstelling van je team veranderen. Kies OK om het spel te starten.

- De conditie van de spelers wordt aangegeven door een stersymbool. (Geen ster: Slechte conditie, Eén ster: Normale conditie, Twee sterren: goede conditie, Drie sterren: Topconditie.)
- Spelers spelen minder goed als je ze op een andere positie dan normaal in het spel plaatst. (C: Middenveld, F: Aanval, G: Verdediging)
- Zie blz. 55 voor nadere bijzonderheden omtrent de spelergegevens.
- Tijdens het spel kan je in het Members Change scherm kontroleren hoe vaak je nog een time-out onderbreking kunt aanvragen en hoe vaak de diverse spelers overtredingen hebben begaan.

Playoff Spelfunktie

In deze spelfunktie speel je de beslissingsmatches en finales die plaatsvinden aan het eind van het normale seizoen. Behalve met de normale teams, kan je tevens met een East-West All-Star team of een zelf samengesteld team spelen.

1) Kies de speelmethode.
   GAME START: Vanaf het begin spelen. » 2
   PASSWORD: Doorspelen vanaf het punt waar je vorige keer bent gestopt. Het spel begint nadat je het juiste paswoord hebt ingevoerd!
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Stel het aantal spelers in je team in.
3) **TOURNAMENT STANDINGS:** Kies de teams die spelen en het aantal wedstrijden.
   1995 PLAYOFFS: De 1995 NBA beslissingsmatch teams.» 5
   RANDOM: De computer kiest willekeurige teams.» 5
   CUSTOM: Kies de teams zelf. » 4
4) **SET TOURNAMENT PAIRINGS:** Kies 8 teams van iedere groep.
5) Kies je team.
6) **TONIGHT'S MATCH UP:** Kies je wedstrijd uit de voor die dag geplande wedstrijden. Het spel start na het Member Change scherm!

- Zie bladzijde 55 voor nadere bijzonderheden omtrent het kontroleren van spelgegevens tijdens en na de wedstrijd.
- Aan het eind van iedere wedstrijd wordt een paswoord getoond. (**PASWOORDEN** » Blz. 49)

Season Mode (Season Spelfunktie)

Deze spelfunktie bevat alle wedstrijden van het normale NBA seizoen, en tevens de beslissingsmatches en finales. Als je team aan het eind van het seizoen tot de eerste acht teams in het klassement behoort, ga je door naar de 'playoff' beslissingsmatches en de finales.

1) Kies de speelmethode.
   GAME START: Vanaf het begin spelen. » 2
   PASSWORD: Doorspelen vanaf het punt waar je vorige keer bent gestopt. Het spel begint nadat je het juiste paswoord hebt ingevoerd!
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Stel het aantal spelers in je team in.
3) **SELECT NUMBER OF GAMES:** Kies het aantal wedstrijden.
4) **SELECT A TEAM:** Kies je team. (In deze funktie kan je niet met een All-Star of zelf gekozen team spelen.)
5) **TONIGHT'S MATCH UP:** Kies je wedstrijd uit de voor die dag geplande wedstrijden. Het spel start na het Member Change scherm!

- Zie bladzijde 55voor nadere bijzonderheden omtrent het kontroleren van spelgegevens tijdens en na de wedstrijd.
- Aan het eind van iedere wedstrijd wordt een paswoord getoond. (**PASWOORDEN** » Blz. 49)

Team Edit

Wissel spelers tussen de zeven-en-twintig teams om je eigen team samen te stellen. (Je selektie gaat verloren als je je SNES uitschakelt.)

Bediening

✣ **Stuurkussen**	:	Kiest het onderwerp
A toets	:	Instellen (Door naar het volgende scherm)
B toets	:	Annuleren (Terug naar het vorige scherm)

- **TRADE:** Wissel spelers tussen de 27 teams.
- **EDIT ALL STAR TEAM:** Stel je eigen team samen door spelers uit de finaleteams te kiezen. (Je kunt een bepaalde speler niet tweemaal voor hetzelfde team kiezen.)
- **EDIT ORIGINAL TEAM:** Stel je eigen team samen door spelers uit de 27 teams te kiezen. (Je kunt een bepaalde speler niet tweemaal voor hetzelfde team kiezen.)

- Zie blz. 55 voor nadere bijzonderheden omtrent de spelergegevens.

Options

Met deze funktie kan je de spelinstellingen en de funktie van de toetsen van het bedieningspaneel veranderen.

Bediening

- **Stuurkussen ↓↑** : Kiest het onderwerp
- **Stuurkussen ←→** : Verandert de keuze

A toets : Instellen (Door naar het volgende scherm)
B toets : Annuleren (Terug naar het vorige scherm)

CONFIGURATIONS

Verander de funktie van de toetsen van het bedieningspaneel.

RULES/DIFFICULTY

Verander de spelregels en overige spelinstellingen.

- **LEVEL:** Verander het moeilijkheidsniveau van het spel als je tegen de computer speelt.
- **TIME:** Stel de lengte van elk spelkwartier in.
- **GAME MODE:** (ON: Instellingen aan, OFF: Instellingen uit)
  - **ARCADE:** Zonder overtredingen
  - **SIM.:** Met overtredingen
  - **CUSTOM:** Overtredingssysteem zelf instellen. » **Overtredingen P.54**
    - **REPLAY:** Instelling van direkte herhaling
    - **LAY-UP:** Instellingen voor gewone dribble-schoten.
    - **HOME COURT ADVANTAGE:** Het thuisteam heeft een licht voordeel.

SOUND

Verander de spelgeluidinstelling.
(**ON:** Instelling aan, **OFF:** Instelling uit)

- **COMMENTATOR:** Instelling spelkommentaar
- **STEREO/MONO:** Kies tussen stereo- of monogeluid

Overtredingen

In de Option funktie kan je alle instellingen veranderen behalve die voor de schietklok overtreding en de uit-het-veld fout.

Offensive team violations (Overtredingen van het aanvallende team)

Als het aanvallende team een van de volgende spelregels overtreedt, wordt het balbezit overgedragen aan het verdedigende team. Het verdedigende team krijgt dan een inworp toegewezen.

- **Back court violation:** Een bal die naar de helft van de tegenpartij is gebracht kan niet worden teruggebracht naar je eigen helft.
- **10 second violation:** Je moet binnen 10 sekonden naar de helft van de tegenpartij gaan.
- **5 second violation:** Je moet binnen 5 sekonden de bal inwerpen.
- **3 second violation:** Je kunt niet langer dan 3 sekonden in de goalzone van de tegenpartij blijven.
- **Shot clock violation:** Het aanvallende team moet binnen 24 sekonden na ontvangst van de bal schieten.
- **Out of bounds:** De bal moet in het veld blijven.

Offensive foul (Aanvalsovertredingen)

Opzettelijk lichaamscontact van het aanvallende team tijdens het schieten van de bal is een overtreding. In geval van lichaamscontact krijgt het verdedigende team balbezit via een inworp.

Defensive foul (Verdedigingsovertredingen)

Het verdedigende team mag het aanvallende team niet met geweld blokkeren tijdens het schieten. Gebeurt dit wel, dan krijgen de aanvallers 1 tot 3 vrije worpen toegewezen. Als een met een overtreding geblokkeerd schot toch door de basket gaat, zal dat punt meetellen en wordt tevens een vrije worp toegewezen. Als het schot mist, krijgt het aanvallende team drie vrije worpen voor een drie-punts schot en twee vrije worpen voor een twee-punts schot.

Goal tending (Doelverdediging)

Als een schot wordt geblokkeerd boven de basket nadat de bal reeds omlaag aan het komen is, zullen de punten toch meetellen zelfs als bal niet door de basket gaat.

Spelgegevens

De gegevens verschijnen aan het eind van een wedstrijd op het scherm, wanneer je spelers wisselt en op diverse andere momenten.

Bediening van het gegevensscherm

A toets : Door naar het volgende scherm (Instellen)
B toets : Terug naar het vorige scherm (Annuleren)

Spelergegevens

No. : Spelernummer
POS. : Positie
NAME : Naam
F/G% : Veld-goal percentage (vrije worpen niet inbegrepen)
3Fg% : Drie-punts schot percentage
P/G : Gemiddelde score per game
R/G : Gemiddeld aantal terugkaatsingen per wedstrijd
S/G : Gemiddeld aantal balafnames per wedstrijd
B/G : Gemiddeld aantal blokkeringen per wedstrijd

Wedstrijdgegevens

PTS : Score
PCT : Veld-goal percentage
OFF.REB : Aantal terugkaatsingen
BLK.SH : Aantal aanvallende terugkaatsingen
3PTS : Aantal drie-punts schoten
DUNK SHOOT : Aantal dunks
JUMPER : Aantal jump-schoten
STEAL : Aantal balafnames

VRAGEN OVER NINTENDO - OF SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM - SPELLEN?

BEL DE NINTENDO SERVICELIJN!

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Super Nintendo Entertainment System-bezitters zitten daar gelukkig niet mee!
Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

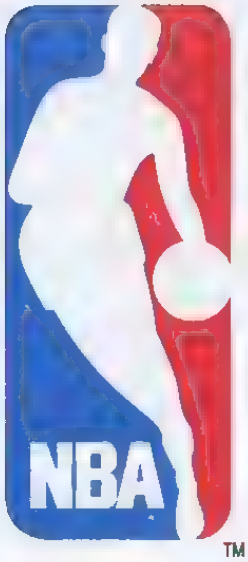
In Nederland 06 - 90490444
Dfl. 1 per minuut

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

Notes



GIVE 'N GO™

Básquetbol NBA - ¡el deporte más popular en los Estados Unidos! Escoge tu equipo de entre los 27 equipos NBA, ¡y juega los partidos a lo largo de una temporada, los partidos para deshacer los empates y los partidos finales para salir vencedor!

El juego se basa en los reglamentos reales de la NBA, y usa datos de partidos y jugadores de la temporada de 1995.

Indice

Reglamentos 59
Conexión del controlador 59
Operaciones del jugador 60
Comienzo del juego 62
Pantalla del juego 63
Palabras de paso (Passwords) 63
Modo de arcada (Arcade) 64
Modo de exhibición 64
Modo de desempate (Playoff) 65
Modo de temporada 66
Modo de edición de equipos 66
Opciones 67
Faltas (Fouls) 68
Datos del juego 59

Reglamentos

Comienzo del juego

Cuando la pelota es lanzada al aire, cuidadosamente espera el momento propicio y presiona el botón A, B, X o Y para que tu jugador salte y pase la pelota a un compañero de tu equipo.

Duración del juego

El juego comprende cuatro cuartos de dos minutos. Si no hay ganador al fin del juego, se juega un período de sobretiempo de dos minutos hasta que gane un equipo. El período de sobretiempo no se da por fin de repente. (La duración del juego puede cambiarse en el modo de opción » P.67)

Campo

El extremo delantero del campo es del Jugador 1, y el extremo trasero es el campo del Jugador 2. Los equipos cambian su campo en medio tiempo. Sin embargo, cuando juegues con la computadora, tu campo será normalmente el extremo delantero.

Puntuación

Los lanzamientos desde el lado interior de la línea de tres puntos marcan 2 puntos, y los del exterior marcan 3 puntos. Los lanzamientos libres (lanzamientos ganados por una falta de tu adversario) marcan 1 punto cada uno.

Tiempo de interrupción

Cuando estés jugando a la ofensiva, puedes pedir interrupción por 7 veces durante el juego. Tienes también otros dos chances más; uno en el primer tiempo y otro en segundo tiempo.

Jugadas sucias

Se basan en los reglamentos de NBA. (Si un jugador comete cuatro faltas, tiene que abandonar el campo). (» P.68)

Conexion del Controlador

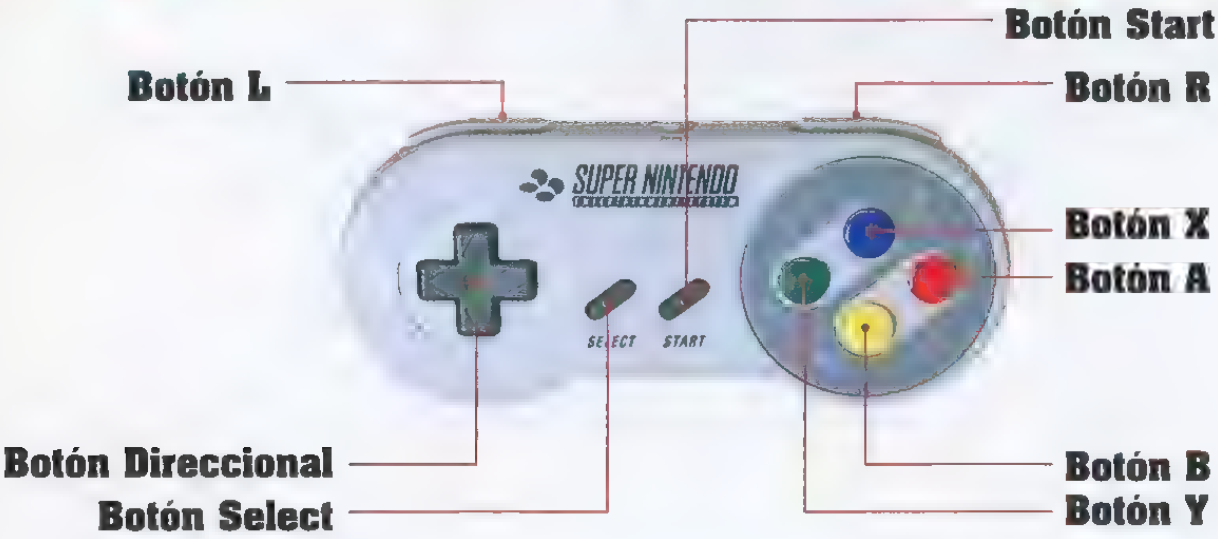
Para jugar con 1-2 jugadores

Conecta el controlador 1 a la toma 1 y el controlador 2 a la toma 2 de SNES.

Para jugar con 3 o más jugadores usando el Multi-Tap™

Conecta el controlador 1 a la toma 1 el Multi-Tap™ especial (en venta por separado) de SNES a la toma 2 de SNES, luego conecta los otros controladores a las tomas Multi-Tap™.

Operaciones del Jugador



Las operaciones del jugador para el equipo que está a la ofensiva cambian según si estás controlando tu equipo solo o con otro jugador. Las operaciones del jugador del equipo que está a la defensiva son siempre iguales.

Cuando estás controlando tu equipo solo

	Equipo a la ofensiva	Equipo a la defensiva
✣	Driblar	Mover
A	Seleccionar jugador para recibir la pelota	Seleccionar jugador para controlar la pelota
B	Pase/Lanzamiento	Rebote/bloqueo
X	¡Upa! (Alley-oop)	
Y	Tiro	Pase de steal/interceptación

Cuando estás controlando tu equipo con otro jugador (cuando juegas a la defensiva)

	Jugador con pelota	Jugador sin pelota
✣	Driblar	Mover
A		Seleccionar jugador para controlar
B	Pase/lanzamiento	Rebote/salto
X	¡Upa!(Alley-oop)	
Y	Tiro	

Tú haces un pase normalmente al otro jugador, controlando tu equipo.

Todas las fijaciones del botón contenidas en este manual son las del nivel de principiantes (Tipo A). Puedes cambiar estas fijaciones en la pantalla de opción. (» P.67)

Lanzamientos libres

Si tu adversario comete una falta, puedes hacer un lanzamiento libre. Mantiene tus ojos en la posición del cursor y presiona el botón de tiro (Y) para determinar la fuerza y dirección, y luego dispara.

Cambio del jugador

Durante un juego, puedes pedir tiempo de interrupción para sustituir jugadores cuando estás a la ofensiva, presionando el botón de inicio (hasta 7 veces por juego. Puedes sustituir también jugadores cuando cuando obtienes un lanzamiento libre. (Sustituto de jugadores » P.64)

Reproducción instantánea

Los mejores tiros pueden reproducirse en la pantalla. Presiona el botón A, B, X o Y para cancelar.

Técnica de tiros

La altura de tus tiros depende del tiempo que mantienes oprimido el botón de tiro. Cuanto más alto y más cerca del cesto estés cuando presionas el botón de tiro, habrá mayor posibilidad que introduzcas la pelota en el cesto.

Tiro a arremetida "Dunk" : Acercate al cesto, mantén oprimido el mando de control ✦ hacia el cesto y presiona el botón de tiro (Y). (Esto puede cambiar un tiro "lay-up")

Tiro esquivado "Fade away": Mantén presionado el mando de control ✦ en sentido opuesto al cesto y oprime el botón de tiro (Y).

Doble agarre : Presiona el botón de tiro (Y) otra vez en la arremetida.

¡Upa! (Alley-oop) : Presiona el botón Alley-oop (X) cuando el jugador que están pasando la pelotá está debajo del cesto.

Arremetida al rebote : Cuidadosamente espera el tiempo propicio cuando la pelota rebota de la tabla de respaldo y presiona el botón de rebote (B).

Finta (Fake) : Presiona ligeramente el botón de tiro (Y).

Comienzo del Juego

Inserta correctamente el cartucho de juego en tu SNES y conecta el interruptor de alimentación. Cuando uses el Multi-Tap™, asegúrate de conectarlo al SNEs antes de conectar el interruptor de alimentación. Presiona el botón de inicio en la pantalla de títulos para mover a la pantalla de selección de modos. Selecciona un modo con el mando de control ✥ y presiona el botón A para continuar.

Arcade (Modo arcada) P.64

Basado en el juego de arcada "Correr y disparar", este modo enfatiza velocidad y emoción del juego.

Exhibition (Exhibición) P.64

Modo de un juego.

Playoffs (Modo de desempate) P.65

Experimenta todas las emociones de la temporada de 1995 NBA y las finales. Puedes seleccionar los equipos o hacerlos seleccionar aleatoriamente mediante la computadora.

Season (Modo de temporada) P.66

En este modo puedes jugar ochenta y dos partidos NBA, desempates y finales. Puedes cambiar también el número de juegos de la temporada si así lo deseas.

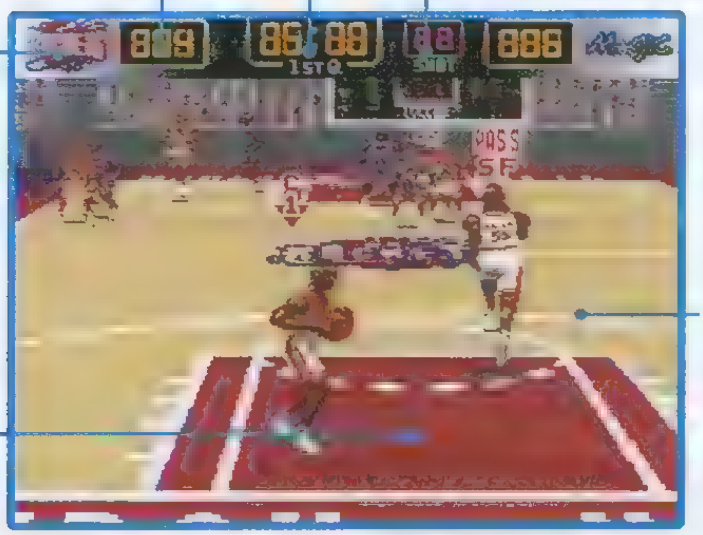
Team Edit (Edición de equipo) P.66

Intercambia jugadores de entre los veintisiete equipos de NBA. Puedes crear tu propia selección "All-star" y un equipo original.

Options (Opción) P.67

Cambia las fijaciones del botón de tu controlador, los reglamentos, el nivel de dificultad y el volumen de sonido.

Pantalla del Juego



Tiempo de tiro: Muestra el límite de tiempo para el tiro. Si tardas mucho en lanzar la pelota, te cobra un castigo (foul) (Violación del tiempo de tiro). Faltas » P.68)

Visualización del cursor del jugador

Tu jugador

El jugador que recibe la pelota

Cuando estés controlando un equipo con un amigo, puedes pasar la pelota normalmente al mismo.

En los modos de desempate (Playoff) y temporada (Season), puedes usar las palabras de paso para tener acceso a los datos del juego. Registra la palabra de paso que apareció al fin del juego para seguir jugando la próxima vez desde el mismo punto.

Palabra de Paso (Passwords)

Registro de una palabra de paso

Botones derecho/izquierdo (R/L): Registra las letras
Mando de control ✥: Selecciona la posición de registro
Botón A: Fija la palabra de paso

Una vez que hayas registrado correctamente la palabra de paso y seleccionado END, comienza el juego.

Controles en la pantalla de selección

✣ Control Pad : Selección de ítem
Botón A : Fijación (Se mueve a la siguiente pantalla)
Botón B : Cancelación (Regresa a la pantalla anterior)

Modo de Arcada (Arcade)

Un modo emocionante y ritmo rápido sin faltas, basado en el juego de arcada "Correr y disparar".

1) **HOW MANY PLAYERS (Preparación de jugador):** Selecciona el tipo del juego.
   VS COM » 2
   Otros tipos » 3
2) Selecciona el equipo que vas a controlar. Después de la selección, ¡comienza el juego!
3) **SELECT TEAM/COURT (Equipo y campo):** Selecciona tu equipo y campo. Después de la selección, ¡comienza el juego!

El juego está ajustado al modo de Arcade; este modo no puedo cambiarse.

- No hay fijaciones de lay-up, por lo que todos los disparos a arremetidas marcan puntos.
- No puede pedirse tiempo de interrupción y tampoco puede hacerse sustituto de jugadores.
- Las únicas faltas son demora del tiempo de tiro y fuera del campo.

Modo de Exhibicion

En este modo juegas sólo un juego.

1) **HOW MANY PLAYERS (Preparación de jugador):** Selecciona el tipo del juego.
2) **SELECT TEAM/COURT (Equipo y campo):** Selecciona tu equipo y campo.

Después de la pantalla de sustitución de jugadores del equipo, ¡comienza el juego!

Cambios de jugadores

Puedes seleccionar jugadores antes de comenzar el juego.

SELECT TEAM MEMBERS: Te permite cambiar jugadores de tu equipo. Selecciona OK para comenzar el juego.

- Hay una marca de estrella en cada jugador que muestra esta condición. (Sin estrella: Mala condición, Una estrella: Condición normal, Dos estrellas:Buena condición, Tres estrellas: Excelente condición)
- Si pones un jugador en una posición diferente de la habitual, disminuye su habilidad. (C: Centro, F: Delantera, G: Defensa)
- Refiérete a la página 69 para los detalles del modo de comprobar los datos de los jugadores.
- Durante el juego, puedes comprobar cuántas veces más puedes pedir tiempo de interrupción y el número de veces de falta que cada jugador ha cometido, viendo la pantalla de sustitución de jugadores.

Modo de Desempate (Playoff Mode)

En este modo puedes jugar playoffs y las finales que que tienen lugar en una temporada normal. Además de los equipos normales, puedes jugar también con un equipo "East-West All-Star" o un equipo integrado por tí.

1) Selecciona el método de juego.
   GAME START: Para jugar desde el comienzo. » 2
   PASSWORD: Para jugar desde el punto donde dejaste el juego. Después de registrar la correcta palabra de paso, ¡comienza el juego!
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Fija el número de jugadores de tu equipo.
3) **TOURNAMENT STANDINGS:** Selecciona los equipos que jugaran y el número de partidos.
   1995 PLAYOFFS: Los equipos NBA que terminaron empatados en 1995. » 5
   RANDOM: La computadora selecciona aleatoriamente los equipos.» 5
   CUSTOM: Tú seleccionas los equipos. » 4
4) **SET TOURNAMENT PAIRINGS:** Selecciona 8 equipos de cada conferencia.
5) Selecciona tu equipo.
6) **TONIGHT'S MATCH UP:** Escoge tu juego de entre los programados para ese día. Después de la pantalla de sustitución de jugadores, ¡comienza el juego!

- Refiérete a la página 69 para los detalles sobre el modo de comprobar los datos del juego durante y después del juego.

- Se visualiza una palabra de paso al final de cada juego. (Palabras de paso P.63)

Season Mode

Este modo se vuelve a crear los juegos de la temporada normal de NBA, los playoffs y las finales. Si te encuentras en uno de los 8 primeros equipos al término de la temporada, entrarás en los playoffs y las finales.

1) Selecciona el método de jugar.
   GAME START: Juega desde el comienzo. » 2
   PASSWORD: Juega del punto donde dejaste el juego. Después de registrar la correcta palabra de paso, ¡comienza el juego!
2) **HOW MANY PLAYERS?:** Fija el número de jugadores de tu equipo.
3) **SELECT NUMBER OF GAMES:** Selecciona el número de juegos.
4) **SELECT A TEAM:** Selecciona tu equipo. (No puedes jugar con un equipo "All-Star" o equipo original integrado por tí en este modo).
5) **TONIGHT'S MATCH UP:** Escoge tu juego de entre los programados para ese día. Después de la pantalla de sustitución de jugadores, ¡comienza el juego!

- Refiérete a la página 69 para los detalles sobre el modo de comprobar los datos del juego durante y después del juego.
- Se visualiza una palabra de paso al final de cada juego. (**Palabras de paso »** P.63)

Team Edit

Intercambia jugadores de entre los veintisiete equipos de NBA para crear tu equipo original. (Los datos de equipos se borrarán al desconectar la alimentación de tu SNES).

Controles

Mando de control ✣: Selección de ítem
Botón A: Fijación (Mover a la siguiente pantalla)
Botón B: Cancelación (Regresar a la pantalla anterior)

- **TRADE:** Intercambia jugadores de entre los 27 equipos.

- **EDIT ALL STAR TEAM:** Selecciona jugadores de entre todos los equipos para crear un equipo original. (No puedes usar dos veces el mismo jugador en el mismo equipo).

- **EDIT ORIGINAL TEAM:** Escoge jugadores de entre los 27 equipos para crear un equipo original. (No puedes usar dos veces el mismo jugador en el mismo equipo).

- Refiérete a la página 69 para los detalles sobre la comprobación de datos de los jugadores.

Options

Cambian las fijaciones de los botones de tu controlador y las del juego.

Controles

Mando de control ✣ ↓↑ : Selección de ítem
Mando de control ✣ ←→ : Cambio de ítem
Botón A : Fijación (Mover a la siguiente pantalla)
Botón B : Cancelación (Regreso a la pantalla anterior)

CONFIGURATIONS

Cambia las fijaciones de los botones del o de los controladores.

RULES/DIFFICULTY

Cambia los reglamentos y otras fijaciones del juego.

- **LEVEL:** Cambia el nivel de dificultad del juego cuando juegues con la computadora.
- **TIME:** Fija la duración de cada cuarto de tiempo.
- **GAME MODE:** (ON: Activación, OFF: Desactivación)
  - **ARCADE:** Sin faltas
  - **SIM.:** Faltas
  - **CUSTOM:** Fija tú mismo el sistema de faltas. » Faltas P.68
    - **REPLAY:** Fijaciones de reproducción al instante
    - **LAY-UP:** Fijaciones para tiros basico a carrera.
    - **HOME COURT ADVANTAGE:** El equipo natal tiene una ligera ventaja.

SOUND

Cambia las fijaciones del sonido del juego.
(**ON:** Activación, **OFF:** Desactivación)

- **COMENTATOR** : Fijaciones de comentarios del juego
- **STEREO/MONO** : Escoge el sonido estereofónico o monaural

Faltas

Puedes cambiar todas las fijaciones, excepto las de atraso de tiro y fuera del campo en el modo de opción.

Faltas cometidas por el equipo atacante

Si el equipo que está a la ofensiva comete una falta, pierde la pelota y pasa a la posesión del equipo adversario. El equipo que está a la defensiva logra así un lanzamiento.

- **Back court violation:** La pelota que avanzó hasta el campo del adversario no puede ser vuelta a tu campo.
- **10 second violation:** Debes entrar en el campo del adversario dentro de 10 segundos.
- **5 second violation:** Debes lanzar la pelota dentro de 5 segundos.
- **3 second violation:** No debes permanecer en la zona del gol del adversario por más de 3 segundos.
- **Shot clock violation:** El equipo que está atacando debe tirar la pelota dentro de 24 segundos después de haberla recibido.
- **Out of bounds:** La pelota debe permanecer dentro del campo.

Offensive foul (Faltas del equipo atacante)

El equipo que está a la ofensiva no debe hacer contacto intencional con el adversario en el tiro. Si hay contacto del cuerpo, el equipo defensivo queda en posesión de la pelota para hacer un lanzamiento.

Defensive foul (Faltas del equipo defensivo)

El equipo que está la defensiva no debe bloquear con fuerza al adversario en el momento del tiro. Si lo hace, el equipo atacante gana 1 a 3 lanzamientos libres. Si el tiro estorbado entra en el cesto, el equipo atacante gana puntos y un lanzamiento libre adicional. En caso de no introducirse en el cesto, el equipo gana tres lanzamientos libres para un tiro de tres puntos, y dos lanzamientos libres para otros tiros.

Goal Tending (Gol considerado)

Si un tiro es bloqueado sobre el cesto cuando la pelota está por penetrar el cesto, se marcan los puntos aunque no pase por el cesto.

Datos del Juego

Los datos del juego se visualizan al fin del juego y cuando haces cambio de jugadores.

Controles de pantalla de datos

Botón A : Movimiento a la siguiente pantalla (Fijación)
Botón B : Regreso a la pantalla anterior (Cancelación)

Datos individuales

No. : Número de jugadores
POS. : Posición
NAME : Nombre
F/G% : Porcentaje de goles en el campo (sin incluir tiros libres)
3FG% : Porcentaje de tiros de tres puntos
P/G : Puntuación promedio por juego
R/G : Número promedio de rebotes tomados de por juego
S/G : Número promedio de "steals" por juego
B/G : Número promedio de bloques por juego

Datos del juego

PTS. : Puntuación
PCT. : Porcentaje de goles en el campo
OFF.REB. : Número de rebotes tomados
BLK.SH. : Número de rebotes ofensivos.
3PTS. : Número de tiros de tres puntos
DUNK SHOOT : Número de tiros a arremetida
JUMPER : Número de tiros por salto
STEAL : Número de steals

Il pallacanestro della NBA (Associazione Nazionale di Basket) - lo sport più popolare degli Stati Uniti! Scegli la tua squadra fra le 27 squadre della NBA e le squadre composte da campioni, e battiti attraverso un normale campionato, un campionato a eliminazione e le finali per riuscire vincitore!

Il gioco è basato sulle vere regole reali della NBA, e utilizza i dati degli incontri e dei giocatori del campionato della stagione 1995.

Indice

Regole 71
Collegamento del dispositivo di controllo 71
Operazioni dei giocatori 72
Inizio del gioco 74
Schermo di gioco 75
Parole d'ordine 75
Modo versione da videogame center 76
Modo esibizione 76
Modo campionato a eliminazione 77
Modo campionato 78
Formazione della squadra 78
Opzioni 79
Falli 80
Dati di gioco 81

Regole

Inizio del gioco

Quando la palla viene lanciata in aria, coordina con attenzione il tuo tempismo e premi il pulsante A, B, X o Y per far saltare il tuo giocatore e battere la palla verso gli altri membri della tua squadra.

Durata della partita

Una partita è costituita da quattro quarti di due minuti ciascuno. Se non c'è un vincitore alla fine della partita, vengono giocati dei tempi supplementari di due minuti ciascuno fino a quando una delle due squadre vince. I tempi supplementari non sono spareggi. (La durata della partita può essere modificata nel modo opzioni. » P.79)

Campo

La parte anteriore del campo è il settore destinato al giocatore 1, mentre la parte posteriore del campo è il settore destinato al giocatore 2. Le squadre cambiano settore durante l'intervallo.Tuttavia, quando giochi contro il computer, il settore a te destinato è normalmente la parte anteriore del campo.

Punteggio

I tiri effettuati dall'interno della linea dei tre punti valgono 2 punti, e i tiri effettuati dall'esterno della linea dei tre punti valgono 3 punti. I tiri liberi (i tiri a te concessi se l'avversario commette un fallo ai tuoi danni) valgono 1 punto.

Sospensione del gioco

Quando giochi all'attacco, puoi richiedere una sospensione del gioco fino a sette volte massimo durante la partita. Puoi ottenere anche altre due possibilità, una durante la prima metà del gioco, e l'altra durante la seconda metà del gioco.

Falli

Questi sono basati sulle regole della NBA. (Se un giocatore commette un fallo sei volte, deve lasciare il campo. (» P.80)

Collagamento del Dispositivo di Controllo

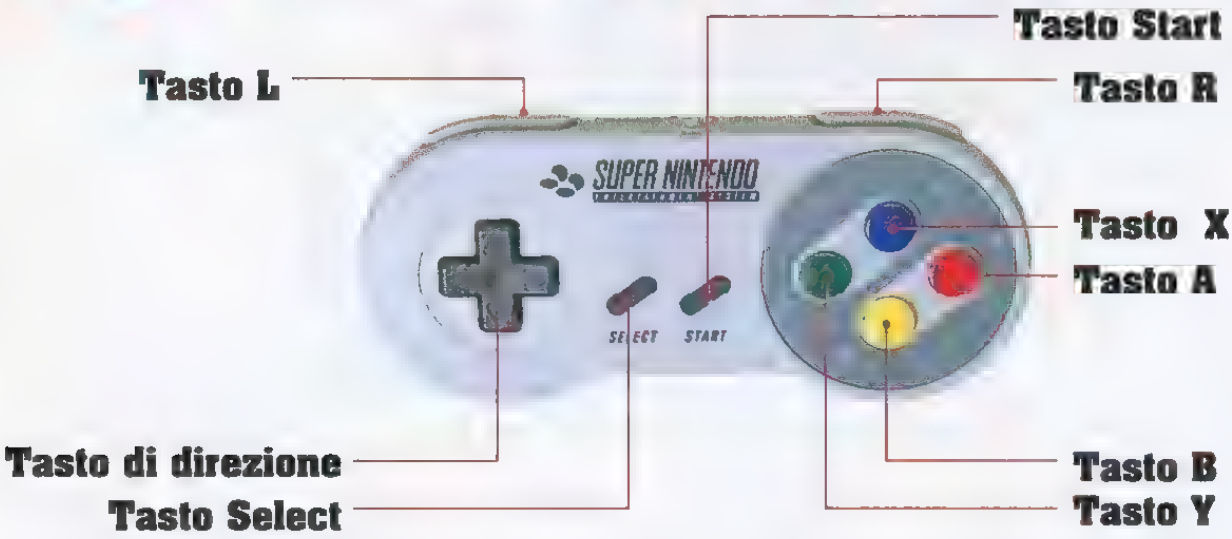
Quando si gioca con 1-2 giocatori

Collegare il dispositivo di controllo 1 alla presa 1 e il dispositivo di controllo 2 alla presa 2 del SNES.

Quando si gioca con 3 o più giocatori usando il Multi-Tap™

Collegare il dispositivo di controllo 1 alla presa 1 del Multi-Tap™ SNES speciale (in vendita a parte) alla presa 2 del SNES, quindi collegare gli altri dispositivi di controllo alle prese del Multi-Tap™.

Operazioni dei Giocatori



Le operazioni dei giocatori della squadra che gioca all'attacco cambiano di conseguenza di se stai controllando la tua squadra da solo o con un secondo giocatore. Le operazioni dei giocatori della squadra che gioca in difesa sono sempre le stesse.

Quando controlli la tua squadra da solo

	Squadra all'attacco	Squadra in difesa
✥	Scarto	Movimento
A	Selezione del giocatore per ricevere la palla	Selezione del giocatore per controllare
B	Passaggio/rimessa in gioco	Rimbalzo/tiro a blocco
X	Alley-oop	
Y	Tiro	Presa/passaggio di intercettazione

Quando controlli la tua squadra con un altro giocatore (quando giochi in difesa)

	Giocatore con la palla	Giocatore senza la palla
✥	Scarto	Movimento
A		Selezione del giocatore per controllare
B	Passaggio/rimessa in gioco	Rimbalzo/salto
X	Alley-oop	
Y	Tiro	

Normalmente tu passi la palla all'altro giocatore che controlla la tua squadra.

Tutte le regolazioni dei pulsanti menzionate in questo manuale sono le regolazioni per il livello principianti (tipo A). Puoi cambiare queste regolazioni nello schermo delle opzioni. (» P.79)

Tiri liberi

Se viene commesso un fallo ai tuoi danni mentre stai tirando, ottieni un tiro libero.

Tieni d'occhio la posizione del cursore, e premi il pulsante di tiro (Y) per determinare la potenza e la direzione ed effettuare il tiro.

Cambiamento dei giocatori

Durante una partita, puoi richiedere una sospensione del gioco per poter cambiare i giocatori quando giochi all'attacco premendo il pulsante di avvio (fino a 7 volte massimo per partita). Puoi anche cambiare giocatori quando ottieni un tiro libero. (Cambiamento dei membri » P.76)

Replay istantaneo

I tiri migliori vengono automaticamente ripetuti per te sullo schermo. Premi A, B, X o Y per annullare.

Tecnica di tiro

L'altezza dei tuoi tiri dipende dal lasso di tempo per il quale si tiene premuto il pulsante di tiro. Più sei alto e vicino al canestro quando premi il pulsante di tiro, maggiori possibilità avrai di mettere a segno un tiro.

Tiro a schiacciata : Avvicinati al canestro, tieni premuto il comando + verso di esso e premi il pulsante di tiro (Y). (Questo può cambiare in un tiro ravvicinato.)

Tiro a dissolvenza : Tieni premuto il comando + nella direzione opposta al canestro e premi il pulsante di tiro (Y).

Doppia presa : Premi il pulsante di tiro (Y) ancora una volta durante una schiacciata.

Alley-oop : Premi il pulsante di alley-oop (X) quando il giocatore al quale stai passando la palla è sotto il canestro.

Schiacciata con rimbalzo : Coordina attentamente il tuo tempismo quando la palla rimbalza dal tabellone e premi il pulsante di rimbalzo (B).

Finta : Premi il pulsante di tiro (Y) leggermente.

Inizio del Gioco

Inserisci correttamente la cassetta del gioco nel tuo SNES e attiva l'interruttore di alimentazione. Quando usi il Multi-Tap™, accertati di collegarlo al SNES prima di accendere.

Premi il pulsante di avvio quando è visualizzato lo schermo del titolo per passare allo schermo di selezione del gioco. Scegli un modo con il comando + e premi il pulsante A per continuare.

Arcade (versione da videogame center) **P.76**

Basato sulla versione da videogame center "Run & Gun", questo modo mette in risalto un gioco veloce ed elettrizzante.

Exhibition (esibizione) **P.76**

Modo ad una sola partita.

Playoffs (campionato a eliminazione) **P.77**

Per provare personalmente tutto l'entusiasmo degli incontri a eliminazione e delle finali del campionato della NBA 1995. Puoi scegliere le squadre da solo o farle scegliere a caso al computer.

Season (campionato) **P.78**

In questo modo puoi giocare il normale campionato di ottantadue partite della NBA, gli incontri a eliminazione e le finali. Puoi cambiare il numero delle partite del campionato normale se lo desideri.

Team Edit (Formazione della squadra) **P.78**

Per scambiare i giocatori fra le ventisette squadre della NBA. Puoi anche formare delle squadre composte da campioni e delle squadre originali.

Options (Opzioni) **P.79**

Per cambiare le regolazioni dei pulsanti del tuo dispositivo di controllo, le regole, il livello di difficoltà e le regolazioni dei suoni.

Schermo di Gioco

Orologio per il tiro: Indica il limite di tempo per il tiro. Se impieghi troppo tempo per tirare, questo viene considerato come un fallo (infrazione dell'orologio per il tiro). (Falli » P.80)

Visualizzazione del cursore per i giocatori

Tuo giocatore

Giocatore che può ricevere la palla

Quando controlli una squadra con un amico, passagli normalmente la palla.

Parole d'Ordine

Nei modi di campionato a eliminazione e campionato normale, puoi usare le parole d'ordine per accedere nuovamente ai dati di gioco. Introduci la parola d'ordine apparsa alla fine di una partita per continuare a giocare da quel punto la volta successiva che intendi giocare.

Introduzione di una parola d'ordine

Pulsanti L/R (sinistra/destra): Per introdurre le lettere
Comando +: Per selezionare la posizione di introduzione
Pulsante A: Per comporre la parola d'ordine

Dopo che hai composto correttamente la parola d'ordine e hai selezionato END, il gioco comincia.

Comandi per lo schermo di selezione

Comando + : Per selezionare una voce
Pulsante A : Per confermare la selezione (per spostarsi allo schermo successivo)
Pulsante B : Per annullare (per ritornare allo schermo precedente)

Modo Versione da Videogame Center

Un modo di gioco eccitante e veloce senza falli, basato sulla versione da videogame center "Run & Gun".

1) **HOW MANY PLAYERS? (Impostazione giocatori):** Scegli il tipo di gioco.
   VS COM (contro il computer) » 2
   Altri tipi » 3
2) Scegli la squadra che vuoi controllare. Dopo che hai fatto la scelta, il gioco comincia!
3) **SELECT TEAM/COURT (squadra e campo):** Scegli la tua squadra e il campo. Dopo che hai fatto la scelta, il gioco comincia!

Il modo di gioco è impostato secondo le impostazioni della versione da videogame center; queste impostazioni non possono essere cambiate.

- Non ci sono regolazioni di tiri ravvicinati, perciò tutti i tiri a schiacciata finiscono nel canestro.
- Non è possibile richiedere una sospensione del gioco e non è possibile cambiare i giocatori.
- Le uniche infrazioni sono quella dell'orologio per il tiro e quella di fuoriuscita dai limiti.

Modo Esibizione

In questo modo puoi giocare una sola partita.

1) **HOW MANY PLAYERS? (Impostazione giocatori):** Scegli il tipo di gioco per la partita.
2) **SELECT TEAM/COURT (squadra e campo):** Scegli la tua squadra e il campo.

Dopo lo schermo di cambiamento dei membri, il gioco comincia!

Cambiamento dei membri

Puoi scegliere i giocatori prima dell'inizio del gioco. Puoi anche cambiare i giocatori durante la partita.

SELECT TEAM MEMBERS (cambiamento dei membri): Ti consente di cambiare i giocatori della tua squadra. Scegli OK per iniziare a giocare.

- Sono presenti dei simboli di stelle su tutti i giocatori che indicano le condizioni di quel giocatore.(Nessuna stella: cattive condizioni; una stella: condizioni normali; due stelle: condizione buone;tre stelle: condizioni eccellenti.)
- Se poni un giocatore in una posizione diversa da quella in cui egli normalmente gioca, la sua abilità si riduce. (C: centro; F: ala; G: guardia)
- Vedi pagina 81 per i dettagli su come controllare i dati dei giocatori.
- Durante la partita, puoi controllare quante altre volte puoi richiedere una sospensione del gioco e il numero dei falli commessi da ciascun giocatore osservando lo schermo di cambiamento dei membri.

Modo Campionato a Eliminazione

In questo modo puoi giocare gli incontri a eliminazione e le finali che hanno luogo dopo il campionato normale. Oltre alle squadre normali, puoi anche far giocare una squadra composta da campioni orientale o occidentale o una squadra originale da te creata.

1) Scegli il metodo di gioco per la partita.
   GAME START (inizio del gioco): Per giocare dall'inizio. » 2
   PASSWORD (parola d'ordine): Per giocare dal punto in cui hai lasciato l'ultima volta. Dopo che hai introdotto la parola d'ordine corretta, il gioco comincia!
2) **HOW MANY PLAYERS? (impostazione giocatori):** Stabilisci il numero di giocatori per la tua squadra.
3) **TOURNAMENT STANDINGS:** Scegli quali squadre giocheranno e il numero di partite.
   PLAYOFFS 1995 (campionato a eliminazione 1995): Le squadre del campionato a eliminazione della NBA del 1995. » 5
   RANDOM (scelta a caso): Il computer sceglie le squadre a caso. » 5
   CUSTOM (scelta personalizzata): Tu scegli le squadre. » 4
4) **SET TOURNAMENT PAIRINGS (squadre per campionato a eliminazione):** Scegli 8 squadre da ciascuna lega.
5) Scegli la tua squadra.
6) **TONIGHT'S MATCH UP (partite odierne):** Scegli la tua partita fra quelle programmate per quel giorno. Dopo lo schermo di cambiamento dei membri, il gioco comincia!

- Vedi pagina 81 per i dettagli su come controllare i dati di gioco durante e dopo le partite.

- Una parola d'ordine viene visualizzata alla fine di ciascuna partita. (**PAROLE D'ORDINE** » P75)

Season Mode (Modo Campionato)

Questo modo ricrea del campionato normale della NBA, gli incontri a eliminazione e le finali. Se sei una delle otto squadre in testa alla classifica alla fine del campionato, passi al campionato a eliminazione e alle finali.

1) Scegli il metodo di gioco per la partita.
   GAME START (inizio del gioco): Per giocare dall'inizio. » 2
   PASSWORD (parola d'ordine): Per giocare dal punto in cui hai lasciato l'ultima volta. Dopo che hai introdotto la parola d'ordine corretta, il gioco comincia!
2) **HOW MANY PLAYERS? (impostazione giocatori):** Stabilisci il numero di giocatori per la tua squadra.
3) **SELECT NUMBER OF GAMES (impostazione partite):** Scegli il numero di partite.
4) **SELECT A TEAM (scelta squadra):** Scegli la tua squadra. (Non puoi far giocare una squadra composta da campioni o una squadra originale in questo modo.)
5) **TONIGHT'S MATCH UP (partite odierne):** Scegli la tua partita fra quelle programmate per quel giorno. Dopo lo schermo di cambiamento dei membri, il gioco comincia!

- Vedi pagina 81 per i dettagli su come controllare i dati di gioco durante e dopo le partite.
- Una parola d'ordine viene visualizzata alla fine di ciascuna partita. (**PAROLE D'ORDINE** » P.75)

Team Edit (Formazione della Squadra)

Scambia i giocatori fra quelli delle ventisette squadre per creare una tua squadra originale. (Questi dati di squadra andranno perduti quando si spegne il SNES.)

Comandi

Comando ✣ : Per selezionare una voce
Pulsante A : Per confermare la selezione (per spostarsi allo schermo successivo)
Pulsante B : Per annullare (per ritornare allo schermo precedente)

- **TRADE (scambio giocatori):** Scambia i giocatori fra le 27 squadre.
- **EDIT ALL STAR TEAM(squadre composte da campioni):** Scegli i giocatori fra quelli delle squadre di tutte le leghe per creare una tua squadra originale. (Non puoi usare lo stesso giocatore due volte nella stessa squadra.)
- **EDIT ORIGINAL TEAM (squadre personalizzate):** Scegli i giocatori fra quelli delle 27 squadre per creare una tua squadra originale. (Non puoi usare lo stesso giocatore due volte nella stessa squad a.)

- Vedi pagina 81 per i dettagli su come controllare i dati dei giocatori.

Options (Opzioni)

Cambia le regolazioni dei pulsanti del tuo dispositivo di controllo e le regolazioni di gioco.

Comandi

Comando + ↓↑ : Per selezionare una voce
Comando + ←→ : Per cambiare voce
Pulsante A: Per confermare la selezione (per spostarsi allo schermo successivo)
Pulsante B: Per annullare (per ritornare allo schermo precedente)

Configurations (controllo)

Cambia le regolazioni dei pulsanti del(i) dispositivo(i) di controllo.

Rules/Difficulty (impostazione regole e livello)

Cambia le regole e le altre regolazioni di gioco.

- **LEVEL (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ):** Per cambiare il livello di difficoltà del gioco quando si gioca contro il computer.
- **TIME:** Per fissare la durata di ciascun quarto.
- **GAME MODE (MODO DI GIOCO):** (ON: regolazioni attivate; OFF: regolazioni disattivate)

  ARCADE (VERSIONE DA VIDEOGAME CENTER): Nessun fallo.
  SIM. (REALE): Falli
  CUSTOM (PERSONALIZZATO): Stabilisci personalmente il sistema dei falli.
  Falli » P.80

  REPLAY (REPLAY): Regolazioni per replay istantaneo.
  LAY-UP (TIRO RAVVICINATO): Regolazioni per tiri di base in corsa.
  HOME COURT ADVANTAGE (VANTAGGIO SQUADRA IN CASA): La squadra che gioca in casa ha un leggero vantaggio.

SOUND (regolazioni dei suoni)

Per cambiare le regolazioni dei suoni del gioco.
(**ON**: regolazioni attivate; **OFF**: regolazioni disattivate)

COMMENTATOR (telecronaca): Regolazioni per la telecronaca del gioco.
STEREO/MONO (stereo/monoaurale): Per scegliere il suono in stereo o monoaurale.

Falli

Puoi cambiare tutte le regolazioni tranne quelle per l'infrazione dell'orologio per il tiro e della fuoriuscita dai limiti nel modo opzioni.

Infrazioni della squadra all'attacco

Se la squadra che gioca all'attacco infrange una qualsiasi delle seguenti regole, essa perde il possesso della palla a favore della squadra che gioca in difesa. Alla squadra che gioca in difesa viene quindi concessa una rimessa in gioco.

- **Back court violation:** Una palla che è stata portata nel settore del campo della squadra avversaria non può essere riportata nel tuo settore del campo.
- **10 second violation:** Devi spostarti nel settore del campo della squadra avversaria entro 10 secondi.
- **5 second violation:** Devi rimettere in gioco la palla entro 5 secondi.
- **3 second violation:** Non puoi rimanere nella zona canestro della squadra avversaria per più di 3 secondi.
- **Shot clock violation:** La squadra che gioca all'attacco deve tirare entro 24 secondi dal momento in cui riceve la palla.
- **Out of bounds:** La palla deve rimanere all'interno del campo.

Offensive foul (Falli dell'attacco)

La squadra che gioca all'attacco non deve avere contatti fisici intenzionali con la squadra che gioca in difesa quando effettua un tiro. Se c'è contatto fisico, la squadra che gioca in difesa entra in possesso della palla e ottiene una rimessa in gioco.

Defensive foul (Falli della difesa)

La squadra che gioca in difesa non deve forzatamente bloccare la squadra che gioca all'attacco quando essa effettua un tiro. Se lo fa, alla squadra che gioca all'attacco vengono concessi da 1 a 3 tiri liberi. Se un tiro libero di punizione va a segno, la squadra che gioca all'attacco guadagna punti e ottiene un tiro libero. Se il tiro non va a segno, la squadra che gioca all'attacco ottiene tre tiri liberi per un tiro da tre punti, e due tiri liberi per gli altri tiri.

Goal tending (Sorveglianza del canestro)

Se un tiro viene bloccato sopra il canestro dopo che la palla ha cominciato a cadere verso il basso, i punti saranno assegnati anche se la palla non entra nel canestro.

Dati di Gioco

I dati di gioco vengono visualizzati alla fine di una partita, quando cambi i giocatori, e varie altre volte.

Comandi per lo schermo dei dati

Pulsante A : Per spostarsi allo schermo successivo (per confermare la selezione)

Pulsante B : Per ritornare allo schermo precedente (per annullare)

Dati individuali

No. : Numero del giocatore
POS. : Posizione
NAME : Nome
F/G% : Percentuale canestri fatti su azione (non comprende i tiri liberi)
3FG% : Percentuale tiri da tre punti
P/G : Punteggio medio per partita
R/G : Numero medio di rimbalzi per partita
S/G : Numero medio di prese per partita
B/G : Numero medio di blocchi per partita

Dati di gioco

PTS. : Punteggio
PCT. : Percentuale canestri fatti su azione
OFF.REB. : Numero di rimbalzi
BLK.SH. : Numero di rimbalzi di attacco.
3PTS. : Numero di tiri da tre punti
DUNK SHOOT : Numero di tiri a schiacciata
JUMPER : Numero di tiri in sospensione
STEAL : Numero di prese

Notes

CE

Nintendo®

Prodotto da: KONAMI CO.,LTD.

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETA' INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERÉNZA.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE
DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH**
POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT
DISTRIBUTED BY **KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH, PARIS BRANCH**
23 RUE CAMBON, 75001 PARIS, FRANCE
The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1995 NBA Properties, Inc. All rights reserved.
GIVE'N GO™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.
© 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON